

ГОРОДСКИЕ ВЕДОМОСТИ

горячие расследования "Городских Ведомостей"

Угроза из-под земли реальна?!

За последнее время сразу несколько происшествий в городе и окрестностях затронули сферу подземных коммуникаций и канализационных систем. Казалось бы, события никак не связаны, но так ли это?.. Наши корреспонденты ушли в глубокий рейд, чтобы узнать правду!



Пропавшие или похищения?

УВД города подтвердило сведения о пропаже уже более десяти человек! Мы уже писали о шести исчезнувших гражданах без постоянного места жительства. Но, как выяснилось, к этим инцидентам добавилось исчезновение троих рабочих метро и двоих ассенизаторов!

Причем, у исчезновения (или похищения?) последних есть свидетель — слесарь Василий Нетрезвых.

Следствие не разглашает подробности произошедшего, но корреспонденту "ГВ" Евгении Беляевой удалось получить сенсационный документ: ксерокопию фоторобота, составленного на основе показаний Василия.



Подробности
на стр. 4.

Василий утверждает, что двое похитителей выглядели именно так!

Утка или Годзилла?

Другое странное происшествие, связанное с подземкой: строители бригады №8 стройтреста "Кран+" утверждают, что производя ремонтные работы в складской зоне метро, они несколько раз замечали странных субъектов, но те стремительно убегали, не вступая с ними в контакт.

Милиция и руководство метро отказываются принимать всерьез эти утверждения. Но бригадир Игорь Черезов заявляет, что есть фотография, которая доказывает правоту рабочих.

Подробности на стр. 3.



Утка или реальный подземный монстр?

Метро скрывает свои тайны...



Фотография из архивов НКВД.

Правозащитница Инесса Скандалова выступает с требованиями к мэру и директору Исторической Библиотеки обнародовать данные по событиям, якобы имевшим дело в секретной ветке Метро-2 в 1934 году.

По данным Инессы Панкратовны, при строительстве спецветки метро произошло открытие странного природного явления, которое привело к зловещим последствиям: заражение рабочих, перестрелка среди военных — трагедия вынудила власти СССР намертво закупорить ветку.

Неизвестно, являются ли рассказы о тайной ветке метро байками или нет.

Под давлением...

Еще одно происшествие, связанное с подземкой. Жители Заводского района были разбужены в 5 часов утра мощной встряской, которую многие даже приняли за начало землетрясения или взрыв. В шести кварталах с грохотом вылетели люки канализации, полопались многие стекла и был поврежден районный трубопровод! Причины произошедшего выясняются, но по версии доктора физических наук А.Я. Басурмана, "Подобное могло произойти только в случае, если в подземных коммуникациях образовалась зона экстремально высокого давления!" Но откуда и каким образом? Природное явление или результат чьей-то халатности?.. Читайте в следующем номере!

Инесса Скандалова пишет книгу "Тайна Метро-2", где раскрывает всю информацию, собранную ей за годы исследований.
Интервью на стр. 6

ДЕЛО_# 33*475-23xz.0005

Код сложности миссии:

Только для инструктора

30

МЕТРО - 2



Перед тобой – не обычная книга, а захватывающее приключение, в котором игроки становятся на место главных героев, **и делают все по-своему!** Ведущий игры читает миссию, знакомится со всеми персонажами, тайнами и поворотами сюжета, а потом дает игрокам возможность испытать это приключение.

АГЕНТАМ ВХОД ВОСПРЕЩЕН. Если не хочешь лишиться себя удовольствия от игры, не читайте эту миссию – она только для Инструктора.

Авторы миссии: Антон Карелин, Тимофей Бокарёв



СОДЕРЖАНИЕ

Задание	02
Что происходит	02
В штабе	04
1 – Метро	06
2 – Библиотека Ивана Грозного	09
3 – Пост гвардов	17
4 – Племя пепси-колов	21
5 – Пещеры крыс	26
6 – Жаболюди	29
7 – Подземный город	33
8 – Портал «Осирис»	39
9 – Варианты финала	41
Приложение – Карта пещер	42
Приложение – Схема станции метро «Дворцовая»	43
Приложение – Персонажи и существа миссии «Метро-2»	44
Приложение – Лист миссии	48
Приложение – Карточки персонажей миссии «Метро-2»	49



ТЕРМИНЫ ИГРЫ

О.С.А. – Организация Секретных Агентов, стоящая на страже спокойствия и мира на Земле.

Качество – одно из пяти качеств любого персонажа. Сила, ловкость, разум, общение или дар.

Умение – конкретные умения персонажа, см. раздел **Умения** в конце «Инструкции агента».

Тач – очки опыта, которые агенты зарабатывают, выполняя миссии. Их можно тратить на улучшение персонажа: повышение качеств и умений.

Секундомер – режим игры, когда дорога каждая секунда. Например, погоня или бой. В режиме секундомера действие происходит по ходам, каждый ход равен 3 секундам.

Гекс – клетка на боевой карте. Размер гекса = 3 метра.

Успех – когда на кубике с шестью гранями выпало 4, 5 или 6. Выпадение 1, 2, 3 – неудача.

УС (УС) – уровень сложности любого действия в игре. Если у ловушки УС 3, надо выкинуть 3 и больше успехов, чтобы успешно преодолеть ее. Выкинул меньше – значит, попал в ловушку.

ПР (ПР) – когда в игре происходит противостояние персонажей, игроки проверяют не УС (уровень сложности), а кидают кубики. Кто выкинул больше успехов, тот выиграл ПР (противостояние).

КК (КК) – количество кубиков (например КК 5 значит, что герой кидает 5 кубиков).

ЧУ – число успехов, выпавших после броска.

↑ – преимущество одного персонажа над другим: насколько больше успехов он выкинул в броске на конкретное действие. Иван выкинул 5 успехов, богомол 3, преимущество Ивана: ↑2.





МИССИЯ «МЕТРО-2»

Миссия уводит агентов в путешествие под городом – в секретную ветку метро и древние пещеры. Они

должны остановить могучего мага Крокуса, который упорно пытается открыть нестабильный портал, чтобы попасть в свой мир, Стигию. А попутно они могут найти библиотеку Ивана Грозного, встретиться с диким племенем подземных людей, поучиться у мудрого отшельника-мутанта, попасть в древний Подземный город...

В миссии много локаций, сражений, исследований – ее прохождение займет несколько дней. Это большая и сложная миссия, которая будет трудна для новичков. Рекомендуется проходить ее после того, как игроки выполнят хотя бы пару других заданий.



ЗАДАНИЕ

Код задания: поиск человека, сложность 30.

Известно: В центральном районе города стали исчезать люди; 4 часа назад пропал Игорьек «Профэссор» (глава научного отдела О.С.А.). Все исчезновения происходили близко к метро.

Место поиска: городской коллектор (место исчезновения Игорька), близлежащие линии метро. Вся площадь поиска разбита на сектора, которые в свою очередь распределены по группам. Ваш сектор: Д-46, пути от станции метро «Дворцовая» до станции «Зоопарк мира».

Задачи: найти Игорька.



ЧТО ПРОИСХОДИТ

В этом разделе рассказано, что произошло с Игорьком и происходит под землей. Ни в коем случае не показывай его игрокам!

Что под городом

Глубоко под городом находится лабиринт из древних пещер. Некоторые из них маленькие, другие огромны. В подземельях обитают существа, неизвестные мирлингам и даже О.С.А. Раньше интересы Организации не пересекались с жизнью под землей, но сейчас наступил момент, когда агентам придется войти в подземный мир.

Что происходит

Всему виной пришелец из *Стигии*, хладнокровный маг **Крокос**. Долгие годы он находился в ссылке на Земле (спал под действием заклятия), а теперь пробудился и хочет через сломанный портал вернуться в родной мир. Если это удастся, отдача от сломанного портала вызовет сильный взрыв, который разрушит пещеры и вызовет землетрясение силой **8 баллов**. Ближайшие станции метро будут уничтожены, погибнет множество людей.

Крокос не знает этого, он не злодей, просто равнодушен и расчетлив. В данный момент он пытается настроить портал, проводя магические ритуалы. День назад Крокосу удалось создать разрыв – пока еще нестабильный. Это импакт 3-й степени, но он расположен слишком глубоко, так что Лапочка его пока не зафиксировала. Разрыв постоянно затягивается, Крокосу не удается стабилизировать его.

Древняя история: 5000 лет назад

Давным-давно миром Стигия управляли могущественные владыки: **Осирис, Ра, Сет, Изиды и Анупис**. Они поспорили, что каждый из них завоюет по одному континенту мира-перекрестка... нашей Земли. Были созданы пять порталов на Землю. Но стабильным оказался только один из них – ведущий в Египет. Владыка Ра выиграл спор и стал править египтянами через своих наместников, фараонов.

Один из четырех других порталов, работавших с перебоями, до сих пор находится в современной России, в огромной пещере глубоко под землей. Владыка Осирис, который создал его, начал переправлять на Землю своих слуг, чтобы они построили город, в котором разместится армия для завоевания Земли. Так был создан Подземный город.

Но портал работал плохо, слуги Осириса постоянно проваливались в другие миры. Когда передовой легион воинов Осириса исчез, портал едва не разрушился и стал еще более нестабильным. Терпению Осириса пришел конец, он признал, что проиграл спор, и покинул Землю. Подземный город погрузился во мрак.

Около 1000 лет назад

Прошли тысячелетия. Владыки давно исчезли, и никто не знает, куда. Стигией правил жестокий диктатор **Гипнозис VII**, который запретил учиться и заниматься наукой всем, кроме жрецов. Ученый и маг Крокос создал оппозицию, чтобы свергнуть Гипнозиса VII, и фактически обеспечил победу над тираном – грамотным и расчетливым руководством. Но за месяц до победы слуги Гипнозиса выследили и поймали Крокоса. В неравном бою маг бежал сквозь древний портал «Осирис», но на той стороне его настигло заклятие Сна. Слуги Гипнозиса побоялись идти в сквозь портал, но надежно запечатали его. Скованный сном, бывший великий маг пролежал в пещере тысячу лет...

1562 год

Три деревни староверов сбежали под землю от преследований, и, углубившись в пещеры, стали жить там. Постепенно они забыли о жизни на поверхности, их верования причудливо изменились. Прадедушка нынешнего вождя сверг старых жрецов и установил новую веру: в Верхних людей и их чудесные дары (см. *Раздел 4 – «Племя пенсу-колов»*).

Примерно 1700 год

В мире *Атомная пустыня* еще не случилось катастрофы, но экологическая обстановка была ужасной. Жители Технополиса, стараясь обезопасить себя, открыли разрыв в неизвестный им мир и выкинули туда несколько цистерн с химическими отходами и старым биологическим оружием. К счастью, отходы попали не на поверхность, а в Глубинные пещеры. Они привели к множеству мутаций среди подземной жизни. В этой миссии агенты столкнутся с тремя мутировавшими формами:



- 1) обычные крысы стали гораздо больше, сильнее и, главное, проявили зачатки разума;
- 2) обычные черви выросли в десятки раз, превратившись в *рыхлов*;
- 3) появилась уникальная разумная субстанция *Темная вода*.

1939 год

При строительстве секретной ветки Метро-2 для правительственных нужд, метро-строители натолкнулись на сеть пещер, уводящих далеко под землю. На них напали огромные крысы, затем черные жирные черви, потом еще более опасные твари подземных глубин – испугавшись, строители замуровали вход в пещеры, а правительство засекретило эту информацию, чтобы не вызвать паники среди населения и потихоньку изучить подземную жизнь. Но началась Великая Отечественная война, документы были утеряны, странная история ушла «под сукно»...

1 год назад

В пещерах открылся разрыв из Джунглей, из которого сюда пришел монах-отшельник Нахараджа, крысочеловек с четырьмя руками. Это мирный ученый, но владеет искусством боя, также он опытный *псионик*. Нахараджа пришел сюда изучать родственный вид – двухвостых крыс, в развитии которых наступила стадия «предразумной пещерной жизни».

4 месяца назад

Действие проклятия начало ослабевать, и Крокус проснулся. Его магическая сила частично вернулась к нему, хотя он сильно ослаб за годы летаргического сна. Он стал исследовать пещеры подземного мира и обнаружил древний портал «Осирис». Крокус решил вернуться через портал к себе на родину и продолжить борьбу с Гипнозисом. Он не знает, что прошла тысяча лет, что тиран давно свергнут, в Стигии правит демократическое правительство, а сам Крокус – всенародный герой, пропавший без вести...

Крокус выяснил, что портал запечатан, и можно открыть лишь нестабильный разрыв, что смертельно опасно для проходящего. Стабилизировать разрыв можно, только обладая большой магической силой, и Крокус нашел средство, которое помогает ему бороться с проклятием: минерал дуфтит (см. ниже). Для добычи минерала и восстановления работоспособности портала ему нужны слуги, поэтому он стал воровать людей, подчинять их волю и кормить их *стигийской плесенью*, которая осталась тут еще со времен Осириса и хорошо прижилась в земном климате. Употребляя в пищу эту плесень, люди подвергаются биомутации, превращаясь в *кроков* или *жабусов*.

Левую руку Крокуса поразил земной *плесневый грибок*, безопасный для людей, но опасный для жителей Стигии. Это еще больше ослабляет владыку.

За последние 4 месяца

Активная деятельность Крокуса привела к пропаже около трех десятков человек с поверхности (и еще нескольких из племени Пепси-колов). Этим обеспокоилась милиция и журналисты, но служба безопасности Метро запретила поиски в области секретной ветки, заявив, что специалисты займутся расследованием самостоятельно. Впрочем, начало расследования затянулось...

1 месяц назад

Профессор Эрнест Кульбитов, известный историк и спелеолог, ищет в подземельях библиотеку Ивана Грозного. Он занимается этим давно, но именно сейчас узнал, что тут пропадают люди, и что бомжи отыскивали проход в какие-то пещеры – и перенес свои поиски сюда. Он отыскал проход в метро через городскую канализацию (коллектор), спустился со своими помощниками вниз, прошел через Метро-2 и вышел в неизвестные пещеры. Там спелеологи практически отыскали Библиотеку, но столкнулись с тем, что проход к ней слишком узкий, и взрослый человек не может пролезть. Кульбитов начал искать ребенка, который смог бы ему помочь...

2 недели назад

Игорек – глава научного отдела, ведущий специалист О.С.А. по порталам и разрывам. Он узнал о поисках Кульбитова и о возможности их скорого успеха. Но по информации О.С.А., в этой библиотеке могут содержаться вещи и книги, пришедшие из других миров, а значит, люди не должны их увидеть. Поэтому Игорек проводил свое собственное расследование, чтобы найти библиотеку раньше Кульбитова. Под видом юного поклонника, он познакомился с Кульбитовым и его командой через интернет и договорился о встрече. Кульбитов крайне обрадовался тому, что необходимый ему ребенок нашелся сам.

1 сутки назад

Рано утром вместе с двумя охранниками (боец и стрелок) Игорек спустился в городской коллектор, чтобы встретиться с ученым и заодно осмотреть это место в канализации, т.к. в этом районе пропало несколько человек. Но агенты столкнулись с самим Крокусом и его слугами, которые ночью выходили на поверхность и теперь возвращались. Крокус не стал задерживаться и ушел вниз, а его слуги, отступая, взяли в плен Игорька (см. ниже).

Кульбитов с товарищами, прибывшие туда через 5 минут, увидели двоих детей с синяками и царапинами, лежащих без сознания. Ученые испугались, подняли детей наружу, оставили их на лавочке, вызвав скорую, а сами бегом спустились в пещеры. Но агенты очнулись раньше, чем приехала скорая, помчались в штаб и доложили, что Игорька кто-то похитил.

Слуги Крокуса

Это люди, которые мутировали и превратились в жаболюдей (рабов) или кроколюдей (надсмотрщиков и воинов). Рабы не любят Крокуса и боятся его, а надсмотрщики довольны своей участью, им нравится, что они стали гораздо сильнее, чем были. Сейчас слуги занимаются добычей ценного минерала дуфтита и ремонтом портала, а также ищут и доставляют Крокусу ингредиенты для магических ритуалов. Крокус возьмет всех слуг с собой в Стигию, если ему удастся открыть портал.

В ШТАБЕ

Итак, агенты получили задание (ты выдал им *Лист миссии*). Прочти или Расскажи своими словами, что происходит в штабе:

Задание простое: срочно обследовать всю городскую подземку и выяснить, что случилось с Игорьком. Хотя сегодня воскресенье, в штабе не протолкнуться, срочно созваны все свободные группы, привлекли даже легионеров, находящихся на отдыхе после службы в других мирах. Впервые вы видите столько рослингов... В общем, в штабе полно незнакомых агентов и даже агентов в отставке. Прошел слух, что похищение Игорька сопровождалось подземным импактом 3-й степени. Это всех взволновало, и пока вы стояли в очереди к Однорукому за гаджетами, выслушали массу гипотез, одна серьезнее другой. Одна группа считает,

что под землей террористы готовятся взорвать метро, и вам надо успеть обезвредить их. Ребята из другой группы настаивают, что под землей живут гномы, которые незаконно проникли на Землю и долгое время скрывались от Наблюдателей О.С.А.. Одна женщина-рослинг сказала, что гномы не натворили бы таких глупостей, и что это вообще может быть какое-нибудь неизвестное природное явление. Группа спецов бурно обсуждала вероятность спонтанного проявления вспыхнувших кварков (вы даже не в курсе, кто это такие)

Девчонка-рекрут, для которой это первое задание, неуверенно спросила: «А это точно не тренировка?..» На что парень с ежиком красных волос на голове (очевидно, легионер) усмехнулся и ответил: «Конечно! Только... не забудь зарядить свое жало настоящими зарядами».

Узнав, что происходит в штабе, игроки могут заявлять инструктору свои действия.



Очевидные возможности

ты можешь сказать игрокам о них

Пойти на склад к *Однорукому* и получить гаджеты на 30 лайнов каждый.

Однорукий

Старый мутант строго смотрит на вас и говорит: «Поторапливайтесь, сегодня столпотворение, надо всем успеть выдать снарягу!»

Однорукий выдает агентам гаджеты, которые они выбрали. Плюс дает:

- универсальный фонарь,
- 2 мотка длинной тонкой бечевки (по 50 метров),
- два неоновых маркера (надписи светятся в темноте).

Если кто-то из агентов окажется предусмотрительным и просит выдать снаряжение для скалолазания, он выдает 1 комплект *сталепаучек*, стальных игольчатых липучек, которые надеваются на руки и на ноги и дают +2 КК к лазанию. **Это не гаджеты, а обычные вещи, их нужно записать в экипировку.**



Скрытые возможности

игроки должны сами догадаться и заявить тебе такие действия

Обратиться к *Лапочке* и получить дополнительную информацию о происходящем.

Лапочка

Включив монитор, вы видите аватар Лапочки. Сегодня она не улыбается. «Ваши запросы?» говорит она без лишних слов.

Пресса. На запрос, что пишут об исчезновениях людей в прессе, Лапочка выдает заметки в газете «Городские Ведомости» (см. *приложение 1* в конце миссии) и гипотезы и слухи из Интернета и СМИ (см. ниже). Также сообщает, что активным расследованием событий подземки занимается журналист Ф. Шпик.

Федор Шпик. На запрос Лапочка выдает его фотографию, адрес и сотовый телефон.

Карта. На запросы о том, есть ли карты и планы метро, она дает схему метро (см. *приложение 2* в конце миссии). Карт коллектора в ее распоряжении нет, а о существовании пещер вообще нет достоверной информации.

Исследования. На запрос о том, что известно об исследованиях или истории метро и вообще городской подземки, Лапочка дает информацию об *Эрнесте Кульбитове*.

Версии из СМИ и интернета

- В подземке орудует тайное общество маньяков, члены которого соревнуются, кто больше людей похитит.
- Строительство метро нарушило покой древних захоронений, и теперь под землей скитаются ледяные призраки, жаждущие отомстить за то, что их разбудили.
- Это тайные эксперименты секретных служб по превращению бомжей в суперагентов.

- В канализации живут крокодилы-мутанты, которые нашли выход в метро и теперь там хозяйничают, пожирая всех, кого встретят.
- Под землей прячутся злые карлики, которым нужны чернорабочие для строительства танков, на которых карлики хотят завоевать нашу страну. Якобы кто-то из бомжей клятвенно уверял, что встречался с этими гномиками, и его хотели сделать рабочим, но он пообещал, что приведет вместо себя троих, и его отпустили.



Видео-отчет о похищении Игорька (передается на все пчелофоны)

На экране появляются двое агентов, вы их знаете: это Маша, стрелок и Николай, боец. Опытные патрульные, часто сопровождают ребят из научного отдела. Сейчас вид у обоих помятый, им уже оказали медицинскую помощь, но видно, что Николай весь в синяках и ранен в плечо, а у Маши на щеке несколько царапин, как будто туда пришелся удар чьей-то когтистой лапы.

– Отчет о похищении главы научного отдела, – мрачно начал Николай, не глядя в камеру. – Около семи утра мы прибыли в сектор В-25, сопровождая Игорька. Вместе с ним спустились в канализацию. Он осмотрелся и сказал: «Я чувствую внеземное, где-то рядом». А потом добавил: «Странно, поле как бы чужое, но одновременно и земное...»

И сразу стало совершенно темно и очень тихо. Я крикнул Маше и Игорьку, чтобы отступали, но я даже сам не услышал ни звука! Я попробовал схватить Игорька, но наткнулся на что-то холодное и скользкое. Мы стали драться...

– Когда нас накрыло этим странным... эффектом, – говорит Маша, – я поняла, что это нападение. Мы стали драться в темноте, я стреляла и, кажется, в кого-то попала. Меня тоже кто-то ударил. Когда стало видно, Игорька уже не было.

– Мы только увидели, как что-то здоровенное, метра два ростом, пропадает в конце коридора, – сказал Николай. – Кажется, оно спускалось вниз через пролом в стене. У него был толстый хвост. Мы услышали крик Игорька из тоннеля, ведущего в метро. Бросились за ним, но из прохода ударила какая-то... фиолетовая шаровая молния, что-то вроде этого. И мы потеряли сознание...

– Конец отчета, – мрачно сказала Маша, и изображение исчезло с экрана.

Расследование Игорька

Если спросить у Лапочки про расследование Игорька, она сможет привести его запросы поисковой системе за последний месяц. Там доминируют запросы о Библиотеке Ивана Грозного и о Кульбитове с его проектом поиска библиотеки. На втором месте заметки и статьи о пропажах людей и связи этих исчезновений с подземкой.

Пустить агентов в кабинет Игорька она не может, но может дать видео с камер, снимающих кабинет. Агенты могут приблизить и рассмотреть любой его участок. Важное для миссии находится на столе, где беспорядочно свалены:

- выпуск газеты «Городские ведомости»;
- распечатки информации с сайтов, посвященных Библиотеке Грозного;
- досье на Кульбитова и листок с датой и временем встречи с ним;
- распечатки о странностях в подземке и комментариев рукой Игорька: «Взять охрану».

Федор Шпик

Журналист-пройдоха, умеет пролезть везде и выпытать горячую информацию. Работает в газете «Городские ведомости», автор всех статей с передовицы (написанных под звучными псевдонимами).

Чувствуя сенсацию, он активно занялся расследованием странных событий в подземке, встретился с видным спелеологом Эрнестом Кульбитовым, откопал архивные фотографии строительства Метро-2. Он общался со свидетелями пропажи людей и просто с теми, кто видел следы крокодильих лап в канализации или в метро. Из реальной информации, которую он может дать агентам, **общение + обаяние**:

ЧУ 1: Комната жрачки

Шпик расскажет о легенде, которая недавно появилась среди бомжей. Что где-то в метро есть запечатанная комната с несметными богатствами и бесконечной едой. Но если там поест, будешь проклят и уже не вернешься из-под земли...

ЧУ 2: Поиски Кульбитова

Чокнутый спелеолог Эрнест Кульбитов со своими подручными ищет Библиотеку Ивана Грозного. Недавно он встречался со Шпиком, тот рассказал ему о своем расследовании. Слухи о провалах в подземные пещеры очень вдохновили Кульбитова, и он удвоил активность своих поисков именно в этом районе города.

ЧУ 3: Исчезновения

Исчезают действительно всегда рядом с метро. То это бомжи, то работники метрополитена, то охрана. Это очень странно, но власти медлят: служба безопасности не пускает внутрь милицию (видимо, боится проникновения в закрытые ветки), а сама только-только начала расследование исчезновений.

ЧУ 4: Легенда о дарах из-под земли

Существует закрытая свалка в пределах города, недалеко от потребительского рынка. Туда свозят все отходы, и там живут бомжи. У них есть «волшебная скважина»: они наполняют мусором контейнер, спускают под землю, а оттуда поднимают корзины с вялым мясом, лепешками, грибами и даже с крепкой сивухой. Эти таинственные дары из-под земли бомжи считают дарами дьявола, но не могут найти в себе силы отказаться от них.

ЧУ 5: Следы в метро

Шпик шепотом расскажет, что самолично видел фотографию, сделанную охранником метро на сотовый: отпечаток огромной большой ступни в глине в районе подземного строительства метро. Также были слухи (бродящие в основном среди бомжей), что под землей прячутся могучие хвостатые существа, которые похищают людей.

Если у агентов выпадет мало успехов, Шпик даст понять, что владеет ценной информацией, но хочет получить за нее что-нибудь. Агенты могут придумать, на что обменять эту информацию.

Эрнест Олегович Кульбитов

Опытный спелеолог 59 лет, специалист по подземельям, расположенным ниже уровня метро. В научных кругах считается слегка чокнутым, потому что уже много лет увлечен поиском Библиотеки Ивана Грозного, которая якобы была спрятана в подземельях и с тех

пор утеряна. Официальные научные круги считают, что библиотеки не существует, однако Лапочка говорит: «По неподтвержденной информации, Иван Грозный контактировал с представителями нескольких миров, и в его библиотеке была собрана информация о порталах, разрывах и древних хранителях (агентах прошлого), которая может оказаться крайне полезной для научного отдела О.С.А. Эти материалы необходимо изъять из библиотеки, чтобы они не попали в руки мирлингам».

Чокнутый Эрнест Олегович или нет, но он может дать информацию о подземельях. Лапочка дает адрес работы Кульбитова (он *зам.декана Департамента геологии НИИ Недрологии*) и его телефон, а также домашний адрес и телефон.

Если агенты звонят доктору Эрнесту Кульбитову на работу, его секретарша Ирочка сообщает, что не далее как вчера доктор с помощниками ушел в спелеопход на 3 дня. К сожалению, секретарша не знает, где он осуществил вход в подземелья, то есть, никакой информации дать агентам не может. Если агенты звонят до-

мой, им отвечает Вера Петровна, супруга профессора, которая сообщает ту же информацию, но добавляет, что профессор ушел в пещеры под землей с целью проверить сконструированную им *эхо-вибрационную пушку*.

Если агенты убеждают Веру Петровну помочь им (*общение + убеждение УС 3* или просто сказать, что среди пропавших есть ребенок 11-ти лет), она может посмотреть в бумагах Кульбитова и зачитать агентам а) переписку профессора с Игорьком, б) про ловушки и капканы на крупного зверя. Другой способ получить эти документы: проникнуть в квартиру Кульбитовых: *ловкость + шпионаж УС 3* (открыть замок).

Переписка: Игорек написал Кульбитову о том, что является его поклонником, тот ответил, что может взять его с собой в спелео-поход, и они договорились о встрече в коллекторе в 7 утра (а Игорек прибыл туда в 6.30).

Закончив все дела в штабе, агенты выезжают в сектор Д-46, отведенный им для поисков.



1 – МЕТРО

Пока вы ехали на место, пришла sms от Лапочки: «Для работников станции «Дворцовая» ваше рекомендованное прикрытие: вы участники международного конкурса «Детская книга», пишете книгу о метро, и вам выдали разрешение посетить подсобные помещения. Работники извещены о том, что вы приедете. Скажите, что вы идете к Павлу Петровичу, он вас ждет.

Попросите провести вас к путям, там не должно быть никого постороннего. Сотрите Павлу Петровичу память и внушите, что вы общались 10 минут и уехали, а он должен вернуться к своей работе».

1.1 – Вход через коллектор

Игрокам известно, что в то место, где пропал Игорек, послана группа опытных агентов для расследования. Если игроки пойдут туда и спустятся в канализацию, то встретят там Ивана, Данилу, Лену и Ингу, исследующих место похищения. Они уже выяснили, что здесь была применена магия, что взвешенные следы происходят из *неизвестного мира*! Они также зафиксировали странность, о которой говорили сопровождавшие Игорька: неземное одновременно веет и земным. Все это они могут сообщить игрокам.

Собрав образцы, группа «Вихрь» возвращается в штаб, чтобы в Лаборатории провести точные анализы и решить, что делать дальше. Агенты могут пойти в проход, который был выломан кроками и ведет в Метро (см. план Метро, стр. 43).

1.2 – Вход в метро

У ступеней, ведущих вниз, стоит грустный бомж и даже не пристает к прохожим, а всхлипывает, чешется, что-то бубнит и громко сопит. Поминутно он заглядывает вниз, потом отскакивает и крестится. Если аген-

ты, заметив странное поведение, подойдут к нему, он испуганно шарахнется и забежит за ларек. Если агенты проявят к нему внимание и спросят, что случилось, бомж расскажет им, что его сотоварищи ушли вниз, чтобы разведать, есть ли тут тайная «комната бесконечной жрачки», а он побоялся туда спускаться, опасаясь страшных существ, которые живут в подземке.

Товарищи обещали вернуться через час и вот уже четыре часа не возвращаются. На самом деле, его друзей просто поймал милиционер, и их увезли в участок, просто через другой вход. До тоннеля они даже не добрались.

Бомж расскажет агентам про «комнату бесконечной жрачки», байку про дары из-под земли, а также про исчезновения. И даст сразу несколько распространенных «в народе» версий о том, кто ворует людей (см. раздел «В штабе»).

Если агенты решат просто спуститься на пути прямо со станции, прилюдно, **каждый** в группе кидает *ловкость + шпионаж* или *ловкость + выживание УС 4*. Провал означает, что их заметили окружающие, которые переполошились и вызвали охрану. Кто-то даже спрыгнул на пути, чтобы их вернуть. Агенты могут убежать: каждый бросает *сила + бег УС 2*. В случае успеха, им удалось убежать.

Каждый, кто провалил бросок, пойман одним из взрослых, которые бросились вдогонку. Если ребят поймают, их ждет серьезное наказание, как в обычной жизни, так и в О.С.А., а их **задание будет провалено**.

Другой способ спрыгнуть на пути – отвлечь чем-то присутствующих. Например, с помощью кричалки сымитировать странный громкий звук из другого конца зала, все повернутся туда, агенты смогут незаметно проскочить (*УС 1*).

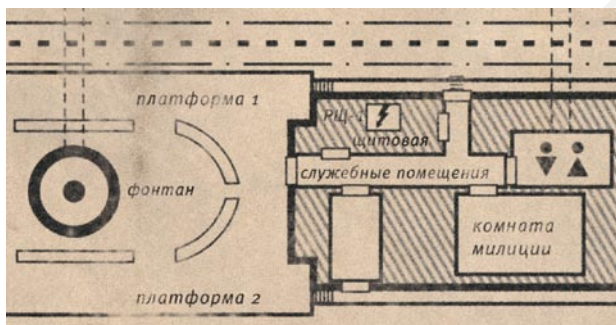


Совет инструктору: порой не менее опасной частью приключения является общение с обычными людьми.

Очень важно, чтобы мирлинги не узнали тайну о других мирах, поэтому поведение агентов должно не вызывать подозрений. Поймать *джампера* в лесу в десять раз легче, чем поймать его в супермаркете – потому что вокруг люди, нужно не просто поймать животное, но и попытаться сделать это так, чтобы окружающие не поняли, что перед ними инопланетный монстр.

Это важнейшая часть жизни агентов. Всегда следи за тем, не говорят ли агенты чего-то лишнего, что могут услышать посторонние. Не привлекают ли ненужное внимание окружающих.

Третий способ: пробраться через служебный вход (с табличкой «Посторонним вход воспрещен»).



Если зайти туда тихо (открывающий дверь бросает *ловкость + шпионаж УС 2*), то можно пройти в дверь на лево.

Попытка открыть дверь направо оказывается неприятной: там милиционер смотрит футбол по телевизору.

Если убедить его, что они заблудились и не хулиганят, милиционер выведет их на платформу и проследит, чтобы они уехали или ушли. При наглости и вызывающем поведении он может задержать их.

Если агенты будут действовать по инструкции, Павел Петрович, пожилой сутулый работник метро встретит их у фонтана и без лишних слов проведет через служебный вход на пути.

– Держитесь рядом со мной, к рельсам не подходите. Когда поезд идет, начинает мигать лампочка слева и справа от путей. Значит, быстро к стенке становитесь. Если вдруг не успеваете, то плашмя между рельсов лицом вниз и прижаться к земле!.. Ладно, не бойтесь, ничего страшного в метро нету. Какие у вас вопросы? Что показывать?

Это хороший момент, чтобы стереть Петровичу память и спрятаться в тоннеле или просто убежать подальше, пока он приходит в себя. Петрович в слегка сомнамбулическом состоянии покинет пути, агенты могут двигаться в сторону станции «Зоопарк мира». Днем в метро темно, только маленькие лампочки через каждые 100 метров, которые начинают мигать, когда идет поезд. Агенты могут пойти по правой или по левой стороне, пытаясь почувствовать что-то необычное: *дар + чувствительность* того агента, у кого они самые высокие.

Вы идете по путям, прижимаясь к стене. Каждые 4-5 минут вас ослепляют огни приближающегося поезда,

да, который пронесется мимо вас с ужасным грохотом. У вас уже болит голова от этого шума и света. Прошло уже минут двадцать, пока вы ничего не чувствуете. Но тут слева в стене вы видите массивную железную дверь.

1.3 – Секретная ветка

Дверь явно используется редко, она покрыта грязью и пылью, включая петли... но на грязной ручке пыль полустерта, как будто ее недавно открывали.

Дверь выломана изнутри, ее сломали кроки, поднимаясь на поверхность в поисках новых слуг. Пройдя за дверь, агенты оказываются в длинном коридоре, ведущем вниз. Им пользуются редко: пыль на стенах, на потолке, зато в пыли на полу натоптано: тут ходили и кроки, и бомжи, протоптавшие тропинку к комнате-складу (см. ниже). В общей мешанине можно разглядеть нечеловеческие следы: *ловкость + шпионаж УС 4*, успех значит, что агент обнаружил след, похожий одновременно на лапу рептилии и человеческую ногу.

Коридор как в обычном метро, площадка сменяется лестницей вниз. Он приводит к еще одной двери, сломанной изнутри. За ней агенты видят тоннель с путями – это секретная ветка Метро-2.

Если здесь попытаться проверить *дар + чувствительность, УС 4* покажет, что слева очень слабо тянет чем-то неземным. Нюхач укажет на то, что тут немало следов старше суток и один свежий мужской след за сегодня (это работник СБ, см. ниже). Справа тупик (там валяется много старых стройматериалов), идти можно только налево.

Через 400 метров агенты увидят по левой стороне тоннеля массивную дверь со сломанными замками. На железной клепаной двери заметны следы чьей-то мощной когтистой лапы! Агенты понимают, что замки сбивали вручную... Недалеко от двери валяется мятая полка бумаги с печатями и каким-то текстом. Подняв ее, агенты видят надпись: «Склад аварийного снабжения центрального района, опечатан 16 июня 1987 г., без аварийной ситуации не вскрывать».

Это и есть та самая таинственная комната, о которой у бомжей ходят легенды. Зайдя туда, агенты могут включить свет и увидеть длинные полки с продовольствием (консервы, галеты и т.п.), противогАЗами, лекарствами и прочими предметами первой необходимости. Кроки зашли сюда в поисках чего-либо, что поможет им со строительством и добычей минерала для Крокуса. Но их питание уже было совсем другим

(стигийская плесень), поэтому земную еду они не взяли, а вот полку с инструментами опустошили подчистую.

След за кроками через разломанные ими двери в секретную ветку проникли бомжи. Те, кто нашли комнату первыми, «купались в роскоши» несколько дней, потом один из них (по кличке Гундос) вышел на поверхность и стал распускать таинственные хвастливые слухи – но когда он вернулся, то не застал своих сотоварищей: их уже нашли кроки и унесли в рабство. Сам он встретился в тоннеле с кроками, едва унес ноги и слегка тронулся от испуга, теперь прячется на складе, боясь выходить из комнаты. Те, кто приходил сюда после, пару раз сталкивались с поджидающими в засаде кроками и в ужасе убегали – но убежать смогли не все, что придало легенде дополнительную остроту и позволило ей быстро распространиться. Все это произошло в самые последние две недели, поэтому до этого дня оставалось необнаруженным...

Агентам на складе брать практически нечего, их мед. набор гораздо лучше, чем местные аптечки. Но им могут помочь противогазы (в локации с Темной водой) и бутылки со спиртом, вскрытый ящик с которыми стоит недалеко от входа. Бутылки можно открыть, заткнуть горлышки бинтами (которых здесь предостаточно) и, при необходимости, поджечь и метнуть, используя как зажигательный снаряд.

Зажигательный снаряд: дальность метания 3 гекса (10 метров), зона поражения 1 гекс, всем, кто стоит в нем, наносится 2 повреждения огнем, а те, кто провалил **ловкость + акробатику УС 3**, возгораются и получают еще по 2 повреждения в ход, пока не потратят полный ход, чтобы потушиться.

Агенты уже и без шпионажа видят здесь в пыли следы больших когтистых лап каких-то рептилий. Они могут обследовать склад и по следам понять, что рептилии не заинтересовались едой, но вынесли почти все инструменты, которые здесь были.

При обследовании они вдруг слышат шорох из темноты и понимают, что там кто-то есть. Посветив, туда, откуда доносится шорох, агенты видят несколько ящиков, неровно составленных друг к другу. **Разум + анализ УС 3** позволит заметить, что за ящиками кто-то прячется! Если агенты отодвинут хотя бы один ящик, они без всякого броска увидят, что за ящиками скрючился человек в лохмотьях.

Это бомж Гундос, который встречался с кроками лицом к лицу и сумел убежать. Сейчас он в состоянии паники, поэтому, когда его обнаружат, попытается убежать: агенты бросают **ловкость + рукопашный бой**, чтобы схватить его и обездвигить, против **4 КК**. Если поймать Гундоса и пытаться его допросить, **общение + убеждение УС 3**, в случае успеха он сбивчиво рассказывает, что с ним было, а в случае неудачи бомж ведет себя как сумасшедший: бормочет что-то несуслазное, валяется, скрючившись, на полу и подвывает. Агентам ясно: что-то сильно его напугало...

Агенты могут оставить его здесь (он сам просит об этом и забивается в конуру за ящиками). Могут вывести на поверхность и вернуться. Могут приказывать ему идти наверх, он поначалу будет отказываться выйти из комнаты без сопровождения, но если надавить, уйдет – и тогда его остановит работник безопасности метро (см. ниже).

Неземным продолжает веять дальше по тоннелю. Еще через 100 метров от хоз.склада, но уже на правой стороне тоннеля, агенты увидят чернеющий **пролом в стене**. Если подойти ближе и осмотреть его, становится ясно, что он явно выломан недавно: цвет кирпичей изнутри гораздо ярче, чем самой стены, острые сколы еще не успели затупиться, мелкий мусор не убрали, хотя он слегка расшвырян кем-то, кто входил/выходил. Если стоять рядом с проломом, уже можно почувствовать **импакт 3-й степени** (разрыв, созданный Крокусом), **дар + чувствительность УС 3**.

1.4 – Работник СБ

Все время, с момента, когда агенты вошли в секретную ветку через выломанную кроками дверь, за ними тихо следует работник службы безопасности Метро. Работники метро действительно занялись расследованием происходящего в подземке, хоть и выделили на это совсем мало людей.

Николай Рукавицын, 32 года, был направлен прочесть этот район подземных коммуникаций, и, обнаружив форменное безобразие (вскрытый склад, пролом в стене, сломанные двери), сразу же доложил об этом. Но дежурный списал все на бомжей (а кто еще это может быть), и, т.к. сегодня выходной, не предпринял никаких действий, сказав: «Вернешься, составишь рапорт».

Услышав, что сюда кто-то идет, работник спрятался в тени и, вжавшись в стенку, наблюдал издали. Увидев, что пришедшие идут в сторону склада, он решил, что наверняка это беспризорники или малолетние преступники, и что сейчас он возьмет их с поличным. Поэтому, прокравшись за ними вслед, у пролома в стене он подходит ближе и властно приказывает:

«Стоять! Руки за голову! Еще один шаг и стреляю!»

Вы разворачиваетесь на голос и видите, что в тени между старыми станками стоит мужчина лет сорока, удивленно на вас глядя. Покажи игрокам карточку с рисунком агента.

«Вы кто такие? Что здесь делаете?» говорит он, почему-то озадаченный. Он опускает пистолет, но видно, что в любой момент готов принять меры по пресечению несанкционированного присутствия.

Охранника озадачило то, что дети выглядят вполне благополучно, т.е. это явно не беспризорные и не бомжи. Он подумал, что возможно, они тут просто заблудились, и если обойдется с ними грубо, у него могут быть неприятности.

Вариант 1 – Доверие

Если агенты убеждают его, что заблудились: **общение + убеждение УС 2**, при успехе Николай им верит, говорит, что сейчас позвонит начальству, их заберут отсюда и доставят наверх.

Вариант 2 – Недоверие

Если агенты провалили убеждение, либо если они говорят, что здесь по делу, или ведут себя подозрительно, охранник решает, что они и есть хулиганы,



взломавшие склад – и говорит, чтобы с поднятыми руками вставали лицом к стене, сам хватая рацию, чтобы вызвать других патрульных.

Он вынимает рацию, но тут происходит сильный подземный толчок. Если агенты и охранник еще не в пещере за проломом, а в тоннеле Метро-2, их бросает в черный провал. Агенты скатываются туда, с ушибами, но без серьезных повреждений. Хуже другое – часть потолка обрушивается и закрывает проход назад.

Встряска происходит из-за того, что Крокус провел ритуал, который увеличил силу разрыва до 4 степени. Из-за того, что портал сломанный, это отдалось по всем подземельям. Еще одно важное последствие: **связь**

с Лапочкой отключается. В общем, агенты отрезаны от поверхности, они могут идти только вперед – в черный провал, из которого веет сырым сквозняком.

Николаю повезло меньше, его наполовину завалило кирпичами, он потерял сознание. Если агенты оставят его в таком состоянии, по окончании миссии группа получит -10 лн. Если вытащат и приведут в сознание (в базе мед.комплекта есть сильнодействующий аналог нашатыря), поведение Николая будет зависеть от того, доверял ли он агентам или считал их хулиганами. В первом случае, он говорит, что надо выбираться, и в дальнейшем следует за агентами, помогая им. Во втором, агентам придется убеждать его в своей непричастности к произошедшему обвалу (в этом случае -1 КК к любым броскам на убеждение).

Николай Рукавицын



Умения

Бег = 3
Рукопашный бой = 3
Езда = 2
Стрельба (огн.) = 3
Уклонение = 2
Выживание = 1
Техника = 2
Связи в органах = 3

Характер: уравновешенный, любит порядок и спокойную обстановку, недоволен своей карьерой. Будет помогать агентам, считая пришельцев из другого мира мутантами или неизвестными науке видами. Если рассказать ему правду (все равно потом стирать память), сначала не поверит, но, увидев кроков, полностью встанет на сторону агентов. Регулярно агенты будут замечать, что Николай щиплет себя за руку, надеясь проснуться.

Вещи: табельный пистолет, каждый выстрел наносит 3 повреждения, 8 зарядов.

Совесть: +2 КК
Трусливость: -1 КК
Любознательность: -

Жадность: -
Честолюбие: +1 КК
Авторитет: +2 КК



2 – БИБЛИОТЕКА ИВАНА ГРОЗНОГО

Вступив в подземную пещеру, агенты пойдут под уклон. Камень под ногами растрескавшийся, неровный, повсюду острые выступы: примерно в середине пути каждый агент кидает **ловкость + акробатика УС 2**, при провале агент спотыкается и кубарем летит вниз, ударяясь об острые камни, обдирая руки и ушибая все остальное. Упавшему наносится 2 повреждения, а звук падения и вскрик слышат спелеологи (см. пункт 2).

Пройдя 270 метров, агенты приблизятся к месту, где остановились спелеологи во главе с профессором Кульбитовым. Здесь три варианта развития событий:

Вариант 1: Агенты идут, не таясь, и их слышно

Им навстречу из-за угла выглядывает Кульбитов и двое его помощников (Митя Батьковский и Нина Подмигова).

Вдруг из-за угла высунулся востроухий мужичок лет пятидесяти, который шикнул на вас: «Смотрите под ноги! Там леска натянута, не заденьте ее!»

Вариант 2: Агенты крались, но их услышали

Идущий первым должен кинуть **ловкость + шпионаж УС 4**. Провал значит, что спелеологи услышали их и затаились в темноте, опасаясь, что это враги.

Подойдя на 10 метров к пещере, в которой прячутся спелеологи, агенты могут угодить в их ловушку. В 10 см от пола натянута леска, идущий первым бросает **разум + анализ** или **разум + шпионаж УС 3**, чтобы заметить ее вовремя. Если не заметил и идет вперед, то спотыкается и падает, а сверху на него падает сеть (см. ниже).

Вариант 3: Агентам удалось подкрасться и не попасться в ловушку

Идущий первым успешно кинул **УС 4**, значит, спелеологи не подозревают об их приближении и негромко обсуждают сложившуюся ситуацию. Если агенты обнаружили леску, они могут перешагнуть ее, подкрасться ближе и подслушать, о чем идет речь. Спелеологи обсуждают три вопроса.

1. Как пролезть в узкий лаз, который, по их мнению, может вести к Библиотеке. Взрослые в нем застревают.
2. А вдруг там эти странные крысы-мутанты, которые на них напали? Вдруг там их логово?
3. А если логово, то там может быть пропавший мальчик, Игорь, судьбой которого профессор Кульбитов очень обеспокоен.

То есть, послушав их разговор, агенты могут понять: кто это, что они не злые, что они как-то связаны с Игорьком, что они ищут Библиотеку Ивана Грозного

и что на них недавно напали какие-то здоровенные крысы. Также Митя упомянет о ловушках, которые они поставили от крыс, и тогда у агентов будет + 3 КК, чтобы заметить натянутую леску при приближении к ней.

Сеть: накрывает трех человек, идущих первыми. Если агенты пытаются выбраться все сразу, они только запутываются. Если двое аккуратно помогают выбраться третьему, **ловкость + шпионаж УС 3** каждый ход, при успехе агент выпутался из сети. Если агентов четверо или больше, каждый, не попавший в сеть и помогающий из нее выпутаться, дает +1 КК к броску.

Когда сеть заброшена, из темной пещеры выскакивает Митя с киркой, но, увидев, барахтающихся агентов, кричит назад, в темноту: «Тут люди!.. Эй, да погодите вы, сейчас я вас освобожу...». И, спрятав кирку за спину, помогает агентам выпутаться, бурча: «Ну вот, придется снова натягивать...».

Профессор Эрнест Кульбитов



Умения

Медицина = 2
Техника = 3
Анализ = 3
Знание истории = 3
Знание археологии = 3
Убеждение = 2
Связи в научных кругах = 3

Характер: чудаковатый профессор археологии, увлеченно исследующий подземелья и пещеры, уже давно помешавшийся на идее отыскать Библиотеку Ивана Грозного. Вполне порядочный человек, хоть и со странностями, Кульбитов не лезет в чужие дела и предпочитает, чтобы не лезли в его. Он бесшабашен, и к присутствию детей отнесется, как к неожиданной помощи, которая очень кстати. А о том, что дети здесь подвергаются опасности, он просто не подумает. Это не значит, что он совершенно безответственный – за пропавшего Игорька переживает и думает, как его отыскать, просто боится, что если отвлечется на поиски мальчика, то кто-то другой откроет Библиотеку раньше, и заберет славу первооткрывателя себе.

Совесть: +1 КК
Трусливость: +2 КК
Любознательность: +3 КК

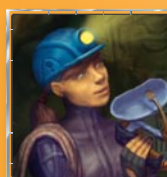
Жадность: -
Честолюбие: +2 КК
Авторитет: -2 КК

Митя Батьковский



Веселый, общительный парень, увлеченный спелеолог и экстремал. Он будет совершенно не удивлен тем, что в подземельях «шляются какие-то дети», потому что сам с детства лазил, где хотел. Он участвовал в геокэшинге, играх типа «Encounter» и «Дозор», поэтому вполне может поверить, если сказать, что агенты – игроки одной из подобных игр.

Нина Подмигова



В отличие от своих коллег, Нина, как нормальная женщина, более строго отнесется к пребыванию детей в подземельях. Она попытается расспросить их, что они тут делают, и будет наиболее подозрительно настроена. Она потребует у агентов оставаться с ними, пока они не выберутся на поверхность. Чтобы убедить ее, что агенты самостоятельные люди и могут идти, куда им нужно, потребуется **общение + убеждение УС 5**.

Если агентам не удалось убедить Нину, что с ними все в порядке, она не может остановить их физически, но попытается отговорить от путешествия без взрослых.



Покажи игрокам карточку с рисунком спелеологов.

Если агенты в начале миссии получили информацию о Кульбитове и знают, что он известный специалист по городским подземельям, они сразу узнают его по фотографии, которую видели в его досье. Профессор Кульбитов исследует пещеры этого района в поисках легендарной Библиотеки Ивана Грозного.

Слегка сумасшедший старичок, подслеповато щурясь, восклицает: «Так, так, коллеги! Посмотрите на этих пещерных людей. Неужели это местные жители? Антропоиды, рост низкий, сложение хрупкое – наверняка от недостатка питания и слаборазвитой медицины. Примитивная подземная раса или представители внемозной цивилизации?!»

Рыжий вихрастый парень под два метра ростом весело выступает вперед: «Привет, антропоиды! Вы местные или с поверхности?»

Примеры развития событий:

Вариант 1

Если агенты отвечают, что они с поверхности и заблудились:

Тут вмешивается женщина, стоявшая в тени: «Вы с ума посходили, что ли? Дети заблудились, все грязные, в землетрясение попали, а вы им про антропоидов. Ребята, пить хотите? Вы откуда?»

Женщина настаивает на том, чтобы прервать экспедицию и вывести детей на поверхность, вернуть родителям. Если агенты сопротивляются, она говорит, что сейчас поднимется по пещерам вверх, где работает сотовая связь, и вызовет спасателей. Она не знает, что не может позвонить, т.к. встряской завалило проход.

Вариант 2

Если агенты отвечают неконкретно: говорят, что они здесь по делу, но не хотят выдавать, по какому, спелеологи отнесутся к ним с подозрением. Они расскажут, кто такие и откуда, но не скажут, что тут делают, и не попросят агентов помочь в поиске Библиотеки Ивана Грозного. А если агенты спросят про поиск Библиотеки:

Профессор Кульбитов нервно вздрогнул и сказал: «Би... бблиотека? Какая ненаучная информация... Нет никакой библиотеки, это все сказки! А мы здесь изучаем... изучаем...»

Женщина пришла ему на помощь: «Изучаем воздействие эхо-локации на подземные инфузории!»

Агенты могут убедить их рассказать правду: **общение + убеждение УС 4.**

При провале им ничего не остается, кроме как идти дальше...

Вариант 3

Если агенты придумывают реалистичное объяснение, что они здесь делают (например, они участники городской игры типа *Encounter*), то спелеологи отнесутся к ним дружелюбно. Они расскажут о своих поисках, а затем попросят помочь с одним важным делом – залезть в расщелину, куда взрослые пролезть не могут.

Если у агентов возникнут проблемы со спелеологами, у них есть вариант стереть всем троими память

(благо стоят они обычно рядом друг с другом, т.е. на стирание хватит одного заряда) – и убежать дальше по коридору, пока спелеологи не очнулись.

Спелеологи говорят, что о месте их экспедиции известно в НИИ, поэтому уже завтра сюда направятся спасатели, и особо переживать нет смысла, лучше с толком потратить время – и углубляются в исследование пещеры. В этом случае, спелеологи поневоле сообщают агентам про расщелину (теперь наконец признаваясь, что они ищут Библиотеку Ивана Грозного), и просят помочь пролезть туда.

2.1 – Спелеологи и крысы

Две недели назад Эрнест Кульбитов, исследующий подземный мир города, узнал от журналиста Федора Шпика, что бомжи, обитающие в канализации, нашли проход в подземные пещеры, в которых проявляются некие «странности». Заинтересованный Кульбитов перенес поиски в этот район, и несколько дней назад Нина с Митей нашли проход. Спустившись вниз, они обнаружили в пещерах следы искусственной отделки и пришли в большое волнение. Но лаз, который Кульбитов считает лазом к Библиотеке, искусственно сужен (забит камнями так, чтобы взрослый человек не мог пролезть). Поэтому спелеологам понадобится кто-то поменьше. Кульбитов написал об этом на своем форуме в интернете, Игорек прочитал и решил встретиться с ученым, чтобы предотвратить попадание внемозных материалов из Библиотеки в руки мирлингов.

На месте встречи (у входа из коллектора в подземелья) Игорек и его сопровождавшие столкнулись с Крокусом и кроками, в результате кроки забрали Игоря с собой. Кульбитов с коллегами опоздали; когда же они прибыли на место, то обнаружили детей, лежащих без сознания, а также следы борьбы и выстрелов. Вызывать милицию спелеологи побоялись (хотя Нина настаивала). Они отнесли детей на поверхность и оставили их на лавочке, спустившись вниз, чтобы найти Библиотеку, пока ее не нашел кто-то еще. Внизу спелеологи столкнулись с племенем полуразумных двуххвостых крыс.

Крысы не атаковали людей, но угрожающе скалились из темноты и явно хотели их отогнать. Они агрессивны потому, что люди зашли на их территорию, к тому же, у них давняя вражда с племенем Пепси-колов, живущим в другой части пещер. Ошеломленные спелеологи отбились и убежали в этот коридор. Первым делом они поставили примитивные ловушки на крыс справа и слева от прохода в пещеру, где засели.

Эхо-вибрационная пушка Кульбитова дает необычные показания в этой пещере. Во-первых, она показывает, что в стене есть пустоты. Во-вторых, **спектральный анализ коротковолновых вибраций** говорит о том, что за одной из стен могут быть не только камни и минералы, но и другие, менее плотные материалы. Кульбитов весь в волнении, он предвкушает, что они нашли Библиотеку. Но расщелина, ведущая в стену, слишком узкая, чтобы через нее мог пролезть взрослый.

Тут как раз произошло мини-землетрясение, которое завалило проход. Не заметив этого (завал в 270 м за двумя поворотами тоннеля), ученые отряхнулись и продолжили совещаться о том, что им делать дальше. В этот момент сюда и добрались агенты.

2.2 – Пещера

Кульбитову очень кстати, что тут появились агенты.

Кульбитов: «Уважаемые дети... (если в группе есть рослинги, то «дети и взрослые») Ваше появление здесь как нельзя кстати! Ваша худоба может продвинуть науку вперед! Вы согласны помочь в нашем исследовании?... Ах, я так волнуюсь, Нина, объясните, а я пока настрою ЭВП...»

Нина: «Мы исследуем подземелья в поисках легендарной Библиотеки Ивана Грозного. Исторические свидетельства указывают на то, что Библиотека была спрятана в подземельях Московского Кремля, а затем перенесена в специальное хранилище под землей. Но где оно находится, никто не знает.

Мы исследовали уже больше двадцати подземелий. Эрнест Олегович создал специальный аппарат, эхо-вибрационную пушку, которая прослушивает стены и показывает, есть ли за камнем что-то еще. Виброграмма показывает, что за этой стеной есть пустое пространство и что там находятся объекты менее плотные, чем камень – то есть, дерево и бумага, ткань.

На краях расщелины видны следы искусственной обработки: вот тут сколот камень, посмотрите, а здесь ее искусственно сужали... Наверное, хранители библиотеки специально сделали так, чтобы пролезть в расщелину мог только ребенок. Мы туда просто не поместимся, а вы можете залезть».



Нина показывает агентам знак, высеченный на стене: лев и единорог под короной Русского царства. Она говорит: «Это знак Московского печатного двора времен Ивана Грозного, датируется 16 веком. Видимо, мы на верном пути!».

На самом деле, искусственно сузили проход не строители, а крысы. Они сузили несколько проходов, чтобы взрослые не могли пролезть в них.

Если агенты спросят подробнее о Библиотеке, Нина расскажет:

«Несколько столетий русские цари собирали царскую библиотеку. В ней были книги из Византии, из древней Греции, из Европы, из Азии, даже из Китая – и конечно, русские. В те времена книги стоили очень дорого. Вся казна крупного государства могла уйти на несколько десятков книг! Когда царем стал Иван Грозный, он увеличил библиотеку в пять раз – там были редчайшие книги и грамоты, существующие в одном экземпляре. Библиотека Грозного может быть одной из самых уникальных собраний в мировой истории!.. Если, конечно, она существует...».

Если агенты соглашаются помочь, Митя дает им две **светосигнальные шашки**. В случае если они вдруг столкнутся внутри с крысами, шашку можно зажечь и бросить на пол, крысы в страхе отступают, пока она горит (1 минута).

Агенты действительно могут пролезть в расщелину. Преодолев коридор длиной метров в 25, они оказываются в маленькой пещере, в которой почти упираются головами в потолок. Если осветить пещерку, то становится видна каменная плита, в которой проделано 6 квадратных углублений, а внизу у плиты лежат 6 тяжелых железных плит со старославянскими буквами: л, о, г, а, л, г.



А посередине плиты находится тяжелый железный диск с печатью. Увидев ее или получив ее описание, Кульбитов в волнении закричит: «**Это печать Ивана Грозного! Все сходится!**».

Осмотр пещерки или **разум + анализ УС 3** позволит заметить странные царапины внизу стен... Кажется, это рисунки, что-то вроде очень примитивной наскальной живописи! Присмотревшись, агенты видят, что на рисунках люди с копьями и палками, а их окружают существа, похожие на крыс, только с двумя хвостами. Фокус в том, что это не человеческая наскальная живопись, а крысиная, поэтому тут все наоборот: люди тут враги и монстры, крысы охотники и мирное племя. Есть картина, где крысы в кружке сидят вокруг каменной плиты (можно узнать плиту этой пещерки) и приносят ей в дар огоньки (это тлеющие угли). Еще агенты замечают следы лап и помет (**разум + животный мир УС 2** покажет, что это крысиные следы и помет, но сильно увеличенного размера).

Если стереть толстый слой пыли, то видно, что на плите написано: «**Злато пустоты, блажити ведати!**». В переводе с древнерусского это означает: «Богатство ни что, да восславится знание!».

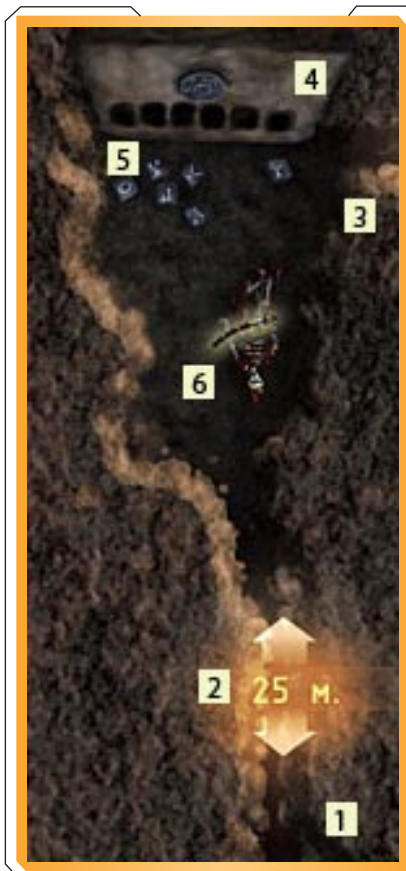
Прочсть надпись на плите (только с умением Лингва).

УС 3

Сфотографировать, срисовать или прочсть вслух Кульбитову, он сможет перевести.

УС 0

Это несложная головоломка: надо выложить на плите «глагол», т.е. «слово» по-древнерусски. Но эта задача осложняется тем, что как только агенты начинают ее разгадывать, из темной норы (пункт 2.3.) начинают выскакивать двуххвостые крысы (размером с небольшую собаку), которые считают эту пещерку своим святилищем и хотят отогнать агентов от «священной плиты» (см. ниже). **Покажи игрокам карточку с рисунком двуххвостых крыс.**



Лаз к библиотеке Ивана Грозного.

- 1 – вход через расщелину.
- 2 – узкий длинный лаз.
- 3 – темная нора.
- 4 – каменная плита.
- 5 – валяются 6 плит.
- 6 – скелет стрелыца в истертой одежде времен Ивана Грозного, на поясе у него висит сабля в ножнах, сама сабля хорошо сохранилась, ее можно использовать (*сила + фехтование*, 2 повреждения).

дей и держаться подальше от конфликтов – поэтому крысы поначалу не нападают, а злобно щелкают зубами и угрожающе стрекочут, набрасываясь на агентов, но отскакивают, не нанеся удара. Инструктор должен постараться напугать агентов, но четко описать им поведение крыс: они прыгают на вас, с шипением и яростным писком, но отскакивают назад. То ли боятся, то ли еще по какой-то причине пока не атакуют, но явно хотят, чтобы пришельцы убрались.

Но если агенты действуют агрессивно – например, при первом же появлении крыс атакуют их, крысы в долгу не остаются. Их девять, они появляются из прохода по две, и бросаются на агентов, невзирая на потери. Только когда их остается две, они пытаются убежать, чтобы рассказать вождю о том, что люди добрались до священной плиты.

Если кинуть светосигнальную шашку, крысы в панике бросаются обратно в проход, но через минуту, когда она гаснет, живо появляются обратно. То есть, агенты могут спокойно думать над головоломкой только пока шашка горит (инструктор засекает время).

Также, агенты могут завалить плитами с буквами проход, чтобы крысы не могли к ним добраться. Но тогда, разумеется, выложить слово им уже не удастся.

Но если агенты не нападают на крыс, а наоборот, пытаются с ними поговорить, крысы становятся менее агрессивными, и, хотя продолжают скалиться и угрожающе стрекотать, но уже не прыгают прямо на агентов, только нервно хлещут хвостами по полу.

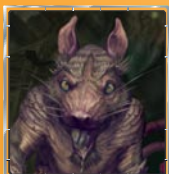
Если выложить плитки неправильно, раздастся громкий щелчок, они вывалятся и раскатятся по пещерке, больно саданув кому-то из агентов по ноге. При этом плита слегка треснет.

То же самое во второй раз, но трещины уже станут угрожающими. Если и в третий раз выложить неправильно, то за каменной дверью с грохотом сдвинется плита, которая заклинит библиотеку, и доступ в нее будет возможен только с помощью бурения – в общем, уже не в данной миссии.

2.3 – Крысы

Нахараджа дал крысам приказ не атаковать лю-

Двухвостые крысы



Умения

Бег = 3, Выживание = 3
Выносливость = 2

Крысы хилые, у каждой по 5 пунктов здоровья!

Характер: дикие и примитивные, крысы не очень агрессивны по своей природе, но не любят людей, потому что с ними идет затяжная война – а тут еще застали сначала спеологов в опасной близости к *священной плите*, а затем агентов прямо у плиты.

Яд: при успешном укусе, кроме 1 повреждения, крыса заражает ядом – медленно действующим, но весьма сильным: *сила + выносливость* УС 3, при провале яд снимает по 1 пункту здоровья в час. Ячейка мед-пака против яда вылечивает одного человека. Также противоядие есть у пепси-колов.

1. Объясняться знаками и голосом

Агенты пытаются понять, чего хотят крысы и/или передать крысам, что хотят они сами. Это сложно, надо проверить **разум**, **УС 4**. При успехе становится понятно: они хотят, чтобы люди отсюда убрались и не портили священную плиту. Это их пещера для ритуалов, они нацарапали на стенах наскальную живопись и приносят плите в дар тлеющие угли, которые складывают вокруг. При неудаче просто ясно, что крысы считают это место своим и не рады людям. А что хотят люди, они так и не поняли.

Если у агентов есть **лингва**, **разум + лингва** и при успехе с крысами даже можно поговорить, как с людьми, но они довольно глупы, и их набор слов очень ограничен. Зато тогда они скажут, что у них война с племенем, и если агенты из племени, то пусть убираются, а если нет, то могут принести дары священной плите.

2. Умение «животный мир»

Разум + животный мир УС 4 позволяет сразу понять намерения крыс.

3. Гаджет Головоломка

+2 КК к пониманию того, что имеют в виду крысы.

Совет инструктору: в этой сцене (как и при любом общении с персонажами игры), агенты могут попытаться поговорить с крысами без кубиков, а придумать, как объяснить им знаками, что с плитой ничего не будет. Инструктору лучше поощрить эту попытку, постараться изобразить крыс, это может быть не просто забавно, а очень интересно.

Если агенты сумеют передать крысам, что не собираются ничего делать с плитой, крысы будут недоверчиво наблюдать за их действиями.

Если агенты поймут, что крысы в своих обрядах выкладывали вокруг плиты тлеющие угли, они могут налить немного спирта (если взяли его со склада) и поджечь его, тогда крысы увидят, что люди принесли священной плите подношение, и их подношение даже лучше, чем у самих крыс – и будут относиться к людям недоверчиво, но уже не агрессивно. В таком случае, у них с агентами +1 КК на взаимопонимание, т.к. крысам не мешает агрессия, а агентам легче разобрать их ужимки. Кроме спирта можно просто осветить плиту фонариком или из боевой перчатки, крысам понравится, они окружают плиту и будут осторожно засовывать носы в луч света и отдергивать их. Они разволнуются от такого зрелища, одна из крыс даже упадет в обморок от священного трепета, а остальные впадут в транс: мерно раскачиваясь вокруг плиты, опуская носы в свет и отстраняясь от него, они минуты три будут что-то протяжно свистеть, потом придут в себя и спокойно удалятся из пещерки.

Если агенты при них выложат неправильное слово, и плита треснет, крысы раскричатся и снова начнут кидаться на агентов, считая, что те их обманывают и хотят уничтожить священную плиту. Если агенты выкладывают неправильно повторно, крысы бросаются

в бой. А если агенты выложили верно, плита отодвигается в сторону, а за ней открывается проход: узкий коридор со ступеньками, ведущий в Библиотеку Ивана Грозного. Крысы сбегают в священном трепете.

Если агенты отгоняют крыс или поладят с ними, и те уйдут, то после открытия Библиотеки агенты могут попробовать пролезть в тот лаз, из которого выскакивали крысы. В этом случае они столкнутся с рыхлами, см. «Раздел 5, пункт 5а – Рыхлы».

2.4 – Библиотека Ивана Грозного



Агенты все это время могут свободно переговариваться с Кульбитовым и его спутниками – через лаз неплохая слышимость. Если агенты опишут Кульбитову плиту и буквы, он подумает и скажет, что, видимо, это анаграмма, и из букв нужно составить правильное слово, которое передает суть учености и знаний. Если агенты не догадаются, то после второй неправильной попытки он скажет: «Я понял! Это слово «слово». А когда агенты возразят, что буквы совсем не те, пояснит: «Да слово-то по-древнерусски. Друзья мои, вы прямо истинные незнайки! Не помните разве: «Глаголом жги сердца людей»? Глагол – и есть слово по-древнерусски».

Когда агенты выложат анаграмму верно:

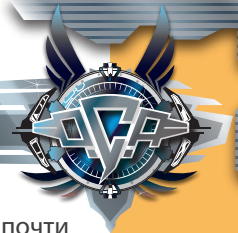
Раздался сильный скрежет и мерный рокочущий грохот. Где-то внутри скалы двигались каменные плиты. Затем пещеру пронзил громкий и резкий треск – плита сдвинулась в сторону, посыпались осколки камня... а за ней открылся узкий проход, со ступеньками, ведущими вниз.

Спелеологи просят агентов пролезть внутрь, чтобы удостовериться, что это не пустышка, а настоящая библиотека. Только они умоляют ничего не трогать руками, чтобы не повредить старинные книги – ценнейшие памятники культуры.

Агенты могут это сделать. Они оказываются в овальном помещении, вытесанном внутри скалы. Здесь воздух очень затхлый и трудно дышать: пребывание больше 5 минут отнимает 1 пункт здоровья за каждую минуту – агенты, естественно, узнают об этом только когда начинают терять пункты здоровья.

По стенам стоят в каменных нишах множество просмоленных сундуков из мореного дуба, укутанных в сгнившую и изветшавшую ткань. Кроме сундуков, есть железные трубы, тубусы: некоторые манускрипты и пергаменты скатаны в трубки и хранятся в таком виде. Все сундуки и тубусы запечатаны печатью Ивана Грозного.

А в центре овальной комнаты агенты с ужасом видят устройство техногенного вида и чувствуют его не-



земное происхождение. Это прозрачная пирамида размером с волейбольный мяч, лежит на каменном постаменте. Судя по отделке, это механизм дорлингов. Внутри пирамиды крошечные механизмы (непонятного действия, незнакомые агентам), а посередине тускло

светиткрасный огонек. Это значит, что питание почти на исходе. В общем, агенты понимают, что спелеологами любым другим мирлингам ни в коем случае нельзя увидеть этот предмет. Это *Пирамида сопряжения*. Лапочка знает, что это, но она сейчас недоступна.

Определить, что делает сфера: два способа, *разум + техника* (проанализировать) или *дар + чувствительность* (почувствовать). Вместо Техники может быть Знание о внеземных технологиях или Знание о дорлингах.

УС 3/5

Результат: агент понимает, что внутри сферы хранятся несколько устройств из разных миров. Сейчас они находятся в состоянии сжатого пространства, т.е. сильно уменьшены. Сфера используется для хранения ценных вещей, в таком состоянии они совсем не портятся.

 **Очевидные возможности**
ты можешь сказать игрокам о них

 **Скрытые возможности**
игроки должны сами догадаться и заявить действия

Взять сферу. Агент, находясь в овальной комнате, может взять сферу с постамена и спрятать ее в свою сумку, чтобы мирлинги ее не увидели.

Когда они вылезут наружу, Нина заметит, что сумка вздулась и резко спросит: «Эй! Вы что-то взяли?!». Если агент покажет сферу и скажет что-то в этом духе: «Вы что, думаете, что это могло быть в Библиотеке Ивана Грозного?..» спелеологи извинятся и успокоятся.

Просканировать помещение с помощью дара. Выкинув *УС 4*, агент почувствует внеземное в одном из сундуков.

Ловкость + шпионаж чтобы открыть его быстро и бесшумно, *УС 3*, открывашка даст +2 КК. Если это удастся, агент обнаружит посреди книг одну, светящуюся внеземным: на обложке выложено золотыми буквами «*Книга земель заморских*». Если агент провалит УС, при открывании сундука раздастся резкий неприятный скрип, ученые всполошатся и начнут кричать: «Что вы там делаете?! Не трогайте ничего!». А при выходе захотят осмотреть вещи агентов, явно подозревая, что они взяли что-то из библиотеки. Если они увидят книгу, то, разумеется, постараются ее отнять. Но ее можно спрятать под одеждой, обыскивать самих агентов Кульбитов не станет.

Открыть сферу. Не обязательно сейчас, можно потом, когда агенты останутся одни, без свидетелей-мирлингов. Выкинув *разум + техника УС 5*, агент понимает, каким образом экспортировать вещи из сферы в нормальное состояние. Список вещей в сфере см. ниже.

Радости ученых нет пределов.

– Нина, Митя, мы нашли ее! – воскликнул Кульбитов, подпрыгнув на месте, глаза его подозрительно блестя.

Спелеологи на радостях чуть не задушили друг друга в объятиях, а потом бросились пожимать руки вам, радостно улыбаясь. Вид у них потрепанный и немного сумасшедший, но довольный.

– Спасибо огромное, ребята, – говорит Нина. – Вы помогли нам совершить невероятное открытие. Извините, что отняли время у вас, но то, что мы нашли, гораздо важнее!

– О вас напишут в газетах, обещаю! – торжественно провозглашает Кульбитов.

Вы переглянулись и вздохнули. Этого еще не хватало. Ученые решают сейчас не трогать ни одного манускрипта, тубуса или сундука.

Митя, смеясь, замечает: К этому делу надо подхо-

дить аккуратно. А то дыхнешь на древнюю рукопись, она возьмет и треснет. От переизбытка влаги. Один раз я случайно плюнул в старинный кувшин, с ним так и произошло!

Нина: сейчас поднимемся на поверхность (или «ждемся спасателей» – в зависимости от того, знают ли спелеологи о том, что лаз в пещеру обвалился). А потом вернемся сюда со специальным оборудованием. Привлечем профессионалов-реставраторов, чтобы ничего не повредить.

Кульбитов со счастливой улыбкой добавляет: А потом банкет!

Тут агентам хорошо бы сказать, что им пора. Нина попытается их отговорить, но в любом случае, насильно их держать никто не будет. У агентов, по сути, один путь – вперед по темному коридору, который уводит еще ниже в неизвестные пещеры.

2.5 – Вещи из сферы

Пленка невидимости – полимерная хамелеон-пленка из Улья. Разворачивается и растягивается поверх того, кто ее активировал. Делает того, кто ей обернут, невидимым (подстраивается под окружающий пейзаж). Пленки хватит на пятерых. Когда агент в пленке, она делает его частично невидимым. Каждый встречный кидает **дар + чувствительность УС 3** при удаче агент виден, а при неудаче пленка успешно скрыла его от глаз встречного. Правда, его можно услышать или увидеть его следы, в зависимости от ситуации. Пленка может работать в хамелеон-режиме максимум полчаса, потом ей нужен перерыв – столько же, сколько она проработала.

Живой свет – это монстрик из Атомной пустыни, который впитывает в себя радиацию и испускает чистое яркое сияние. Он словно невесомый платочек из органзы, причудливо танцующий в воздухе. Сейчас он в состоянии запакровки, закуклился в некрасивый черный желудь, оцетинившийся колючками.

Агент с Даром 2+, взяв в руки желудь, чувствует, что может пробудить его. Пробуждение автоматически (как только агент хочет этого, желудь теплеет, потом медленно раскрывается, оттуда выплывает белый огонек). Пробужденный живой свет можно приручить: **дар + животный мир УС 4**. Приручению поможет, если агент скормит живому свету энергию – например, разрядит в него заряд перчатки. Это позволит приручить свет автоматически, а узнать о свойствах существа агенты могут, если успешно выкинут **разум + знание о мирах УС 3**, или **разум + животный мир УС 4**.

Прирученный свет следует за хозяином и по его желанию может гаснуть или, наоборот, светиться ярче. Еще свет может ослепить всех, кто находится в Г². Ослепление действует 3 хода, но сам свет отдыхает 1 час, едва светя.

Если приручение провалено, живой свет плывет по пещере, агенты могут поймать его, подпрыгнув вверх: **ловкость + акробатика УС 5**: если коснуться света желудем, он втянется обратно, закроется и заснет.

Негасфера – небольшой граненый шар с красными пузырями и прожилками, испещренный неглубокими, но разветвленными трещинами. Это сильный артефакт из **Зачарованного мира**, поглощающий колдовство и магию. Он может очень пригодиться агентам в борьбе против Крокуса. Принцип таков: носитель негасферы просто получает возможность кидать **дар + сопротивляемость** + 3 КК каждый раз, когда на него направлено какое-либо заклинание, или он оказался в площади действия заклинания (например, вступает в сигнальное заклятие Крокуса – см. ниже). Если соперничество выиграно, заклинание исчезает.

Сфера действует только на 1 заклинание в ход: если их больше, она защищает от первого, если не защитила – пытается защитить от следующего. Сфера действует только на магию – от телепатии, прочей псионики и других экстраординарных способностей она не защищает.

Книга земель заморских – очень старая книга, написанная еще в 6-8 веках, а позже переплетенная книгочеями при Иване Грозном. В книге на старославянском языке написано о пришельцах из других миров, которых в древней Руси считали жителями заморских государств. Чтобы читать книгу, нужна лингва, если она есть, агент автоматически понимает, что написано, в общих чертах.

В книге рассказывается о разных мирах, больше всего там о жителях мира Беловодье, в котором обитает множество существ, известных нам по русским народным сказкам. Баба-Яга, Кощей Бессмертный, Змей Горыныч и другие герои – оказывается, они реально существуют в Беловодье. Однако сейчас агентам некогда изучать книгу.

Но если они просмотрят ее, то инструктор скрытно кидает кубик: если выпал успех (4, 5 или 6), он сообщает, что рассматривая книгу, агент обратил внимание на главу 11 «О Стигии». Там рассказано о контактах русичей с представителями Стигии. Сначала о том, как стигийские владыки поспорили о завоевании Земли, как Ра преуспел и правил заморскими землями, а его брат Осирис построил дверь на Русь, которая открылась глубоко под землей. Затем о том, как **Крокус, змей ходящий** (и рисунок с крокодилом в роскошной мантии) боролся против тирана и приходил на Землю искать редкие компоненты для заклинаний, а потом как его бросили сюда, скованного сном (подробнее об этих историях см. вступление к миссии). Также в книге говорится, что таинственные белые кристаллы с зеленой плесенью на них давали силу Крокусу (это минерал дуфтит, который сейчас для Крокуса добывают жаболоуди, см. ниже). В общем, изучив эту главу, агенты могут получить первичное представление о происходящем.



Основной тоннель пещеры идет под уклон. Агенты беспрепятственно проходят около 500 метров и видят, что справа темнеет дыра, из которой веет сыростью и холодом. Это тоннель с темной водой, краткая дорога к пещерам племени пепси-колов. Он уводит резко вниз, передвигаться сложно (острые камни, неровный пол).

3.1 – Темная вода

Правый проход идет все ниже и ниже, и метров через 500 становится видно, что он полностью затоплен неподвижной темной водой. Вода словно покрыта черной лакированной пленкой, в которой отражается потолок, агенты, свет фонарика. От нее идет тяжелый запах, от которого кружится голова. И если агенты постоят немного дольше, они увидят, как периодически в разных местах вспухают, надуваются и лопаются с легкими хлопками пузыри, диаметром примерно полметра.



Темная вода не нуждается в питании, все жизненные процессы происходят внутри нее. Взбухающие пузыри – это ее дыхание, они выделяют опасные для людей газы. Вода в какой-то степени разумна, но у нее нет языка, чтобы понять, что перед ней разумные существа, с которыми можно общаться. У воды есть один инстинкт: движение.

Поэтому по ее поверхности постоянно течет-движется сгусток, бороздящий озерцо и оставляющий извилистый след: линию, которая медленно сглаживается. Это похоже на скринсейвер: линия развивается в произвольном направлении, пересекая все озеро, меняет направление, отражается от берега и т.п. А по своей сути это и есть скринсейвер: комок нужен для того, чтобы бороздить поверхность и не дать ей превратиться в застывшую пленку, ведь тогда вода не сможет дышать, медленно перенасытится газами и погибнет. Когда набухает очередной пузырь, комок с разгону ударяется в него, помогая пузырю лопнуть, и высвобождает газ.

Агенты увидят странное хаотическое движение по поверхности. Они могут подумать, что это рыба или другое существо, но через черную пленку ничего невозможно разглядеть. Если кинуть что-либо в озеро или коснуться воды, сгусток развернется и плавно поплывет в сторону воздействия. Причем в зависимости от воздействия, траектория линии меняется: если агенты что-то кидают в воду, вода это медленно засасывает, а линия вьется вокруг по спирали. Изучив предмет, вода выталкивает его на поверхность, а сгусток толка-

ет его и выбрасывает на берег. Если агенты пытаются поджечь воду, она немного чадит, но огонь не распространяется. Сгусток крутится вокруг поджога, но по угловатой траектории. А если агенты чертят на воде какой-нибудь символ или надпись, сгусток повторяет его, сначала неловко и криво, но быстро учится и делает все лучше и лучше.

Как только вода понимает, что перед ней разумные существа, она выходит с ними на контакт: из воды поднимается здоровенный черный сгусток, который принимает форму того из агентов, который активнее контактирует с водой. Все детали внешнего вида агента копируются в мельчайших подробностях и с точностью. Для этого воде не нужны глаза, т.к. в воздухе всего комплекса прилегающих пещер плавают мириады ее частиц, и, падая в воду, они приносят ей информацию об объектах, с которыми столкнулись по пути. Говорить вода не может, но пытается копировать агента (в «горле» у сгустка что-то булькает).

Вода не знает понятия агрессии, и ей интересно общаться. Она будет рисовать агентам все более усложняющиеся символы и узоры, или копировать то, что рисуют они, с усложнениями. А большой сгусток изобразит поочередно всех обитателей пещер: пару двуххвостых крыс, дикаря с копьем из племени пепси-колов, крокогварда с кнутом, жабочеловека с лопатой, Крокуса, затем Нахараджу – а потом одного из агентов.

По-настоящему разумно общаться вода не может, у них с агентами слишком разные уровни сознания. Но

она может расступиться и пропустить агентов через себя, так они безопасно и спокойно пройдут по дну. Если агенты попробуют разводить или разгребать толщу воды, она в ответ сделает то же самое сама: густая темная вода разойдется немного и застынет на несколько секунд. **Дар + лингва** помогут передать воде импульс «Пропусти», **УС 4**. То же можно сделать, если упорно чертить на воде расходящиеся волны – в какой-то момент она осознает, что от нее хотят, и разойдется, либо сделает тоннель, по которому можно пройти.

Другой способ преодолеть темную воду – проплыть по ней. Вода вязкая и тяжелая, маслянистая, утонуть в ней невозможно. Но придется нырять с головой, т.к. она затопила пещеру доверху. Проплыть и выйти на той стороне: **сила + плавание УС 2**. Посередине пещеры можно вынырнуть, чтобы вдохнуть воздуха – но это будет ошибкой. Там скопился газ, и, вдохнув его, агент практически сразу потеряет сознание. Если агенты плыл один, а остальные остались на берегу, вода вытолкнет потерявшего сознание к их ногам. Если агенты плыли и отравились все вместе, вода вытолкнет всех на другую сторону (куда они плыли). При пробуждении мутит, агент получает -1 к силе на час.

Преодолев темную воду, агенты выходят прямо-

ком во владения племени пепси-колов (см. «Раздел 4 – Племя пепси-колов»).

Если агенты оказались без сознания на другой стороне, каждый из них кидает **сила + выносливость УС 3**. Успех означает, что агент очнулся от дурмана. Если агенты не очнулись, они просыпаются уже в пещере пепси-колов, куда их принесли дикари (см. Раздел 4).

Если агенты взяли с собой воды (например, набрали во флягу или в бутылку), они могут использовать ее для усыпления кого-либо. Брызнуть водой и попасть в лицо: **ловкость + стрельба мет.** против **ловкость + уклонение** у противника. Обрызганный теряет 1 пункт силы и кидает **сила + выносливость УС 3**, при неудаче еще и засыпает на 10 минут (или пока с него не снялся 1 пункт здоровья).

3.2 – Пост гвардов

Это путь во владения Крокуса, но, пройдя пост, можно свернуть направо и попасть в пещеры пепси-колов или налево и попасть в норы крыс. Если не углубляться в узкий тоннель с Темной водой, а пойти дальше по большому тоннелю, уже метров через 20 агенты увидят впереди свет от костра и услышат чьи-то громкие рычащее-чавкающие голоса. Крокус поставил здесь троих слуг: охранять вход в его владения.

Незаметно подкрасться к посту стражей: **УС 3**.
Идущий первым: **ловкость + выживание** или **шпионаж**.

Успех означает, что агентам удалось остановиться и выключить фонарик вовремя, и гварды их не заметили. Если агенты хотят, они могут атаковать гвардов, и те в первый ход боя будут вставать – т.е. действовать с -2 КК.

Провал означает, что гварды заметили приближение чужаков и ждут их, поэтому неожиданная атака не получится.



Пост гвардов

- 1 – коридор.
- 2 – пещера гвардов.
- 3 – костер, у которого сидят трое кроколюдей.
- 4 – лежанки и тряпье гвардов.
- 5 – гора мусора, а за ней «сокровища» гвардов.
- 6 – проход во владения Крокуса.

Покажи игрокам карточку с рисунком гвардов.

Раньше эти трое были людьми, но, попав в рабство к Крокусу, превратились в крокодилообразных монстров. Они сильные, но тупые, им нравится их новая жизнь – и они готовы пойти за Крокусом, потому что он обещал им хорошую жизнь, когда снова вернется в Стигию.

– Вы кто такие? – щелкая пастью, зловеще спрашивает передний крок.

– Вы на нашу мега-тусу? – тонким визгливым голосом уточняет тот, что слева. – Вас нет в списке приглашенных!

Пещеру потрясает их громкий, скрежещущий хохот.

– В чем ваша высшая духовная цель? – гулко вопрошает третий, самый здоровый. – Стать рабами или стать нашим ужином?

В общем, вы видите, что монстры совсем не опасаются вас, а потешаются, считая, что вы в их власти.

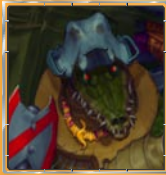
Если гварды заметили агентов, или если агенты не стали нападать на них, а просто вышли к посту стражей, прочти им это:

Вы видите хорошо освещенную продолговатую пещеру, слева от входа в нее горит яркий костер, а справа в полутени три лежанки, свалка какого-то тряпья и гора мусора.

У костра сидят трое здоровенных крокодилов! Присмотревшись, вы видите, что это не совсем крокодилы, а... кроколюды. Увидев вас, они быстро встают, хватают свое оружие и делают шаг вперед.



Клеопатр

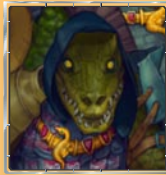


Атака: 2 повреждения.

Он был членом племени пепси-колов, поэтому в его словах проскальзывают слова из языка племени (см. Раздел 4): например «Клянусь Колгейтом!» или «Магги тебе под хвост!».

Клеопатр любит отпускать тупые шутки и строить из себя умного, но на самом деле, он дурак дураком.

Шурик

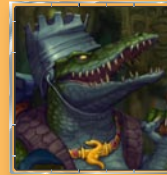


Атака: 2 повреждения.

Главный среди гвардов. Самый маленький по росту, но самый умный и хитрый из них. В прошлой жизни был черно-рабочим в метро.

Шурик любит обдуривать и разводить всех вокруг, мечтает стать правой рукой и ближайшим помощником Крокуса.

Бо-бо



Атака: 3 повреждения.

Тупой, но очень сильный крок, который был одним из бомжей (товарищей Шарика). В прошлой жизни он был боксером-неудачником.

Бо-бо слушается Шурика, не любит Клеопатра. Он жестокий и обожает кого-нибудь избить. Быть кроком ему очень нравится.

Атака: 1 в ход, мощный удар лапой на 2 повреждения (6 КК) или укус (5 КК) на 3 повреждения.

Шкура-броня: дает защиту 1. Т.е. все атаки по крокам наносят на 1 повреждение меньше (но минимум 1).

Устойчивость: кроков сложно оглушить, свалить с ног, отравить, усыпить или парализовать. Против всех подобных эффектов у них +2КК (а у Бо-бо +3КК).

Хвост: вместо атаки могут делать подсечку хвостом: Сила + 2КК, жертва кидает Ловкость + Акробатику. Если крок выиграл, его жертва падает и теряет 1 пункт здоровья. При бое с упавшим, крок имеет +2КК на все физические действия. Если упавший пытается подняться, он тратит на это долгое действие.

Медленность: кроки слишком тяжелы не могут быстро передвигаться. Т.е. от них легко убежать.

Гварды так самоуверенны, потому что им еще не приходилось сталкиваться с серьезным противником. Превратившись в полукрокодилов, они стали гораздо сильнее, с твердой шкурой-броней и огромными пастями. Обычные люди, увидев их, впадали в панику и едва сопротивлялись. За последние полтора месяца гварды уже не раз предпринимали вылазки на поверхность по ночам и похищали людей, ведь для ремонта портала Крокусу нужны рабы. И, если им всегда легко удавалось пленить взрослых, они не ждут никакой опасности от детей. К тому же, и в прошлой жизни они были людьми невеликого ума.

Если агенты не нападают сразу после встречи, а хотят поговорить с гвардами, те совершенно не против (так как уверены, что смогут повязать их в любую минуту). Они представляются агентам, требуют, чтобы они тоже назвали свои имена. Обязательно их коверкают и издевательски обсуждают. В разговоре продолжают стебаться и издеваться над пришедшими, пугать их перспективами работы в каменоломнях и выдают существенную информацию: что у Господина есть рабы (бывшие люди), и что сейчас эти рабы заняты «каким-то рытьем».

Шурик, недолго думая, предлагает гостям сыграть в *чебу* – игру, в которую сами кроки постоянно режутся друг с другом.

– Человечьи детёнки! Вообще-та вы слишком хилые, чтобы камни таскать, – насмехается Бо-бо. – Может вас просто отпустить к мамочке? Небось в штаны уже от страха наделали!

– Просто так вас никто не отпустит, – прорычал Шурик. – Зато можем сыграть в одну игру... Если победите вы, разрешим уйти наверх. Для каменоломней вы все равно слишком хилые. Ну, а если победим мы, то не обижайтесь. Никуда вы не пойдете. Мы вас съедим. Мрха-ха-ха. – он приблизил к вам свою пасть, полную острых торчащих зубов, и дохнул вонючим дыханием прямо в лицо.

Правила чебы очень просты: со стороны кроков играет Шурик, со стороны агентов кто угодно. Игроки загадывают вслух число от 2 до 12, затем каждый кидает 2 кубика. У кого ближе к загаданному, тот получает одну кость. Если числа равно близки (например, загадали 3, а выпало 2 и 4), перекидывают. Если выпало конкретно столько, сколько загадано, игрок получает 2 кости. Первый, кто наберет 5 костей, выигрывает партию.

Если агенты выигрывают, они могут узнать у кроков много важного о ситуации:

- господин – Крокус, пришелец из другого мира, могущественный маг.
- он похищает людей с поверхности и превращает одних в жаболюдей (рабочих), других в кроколюдей (надсмотрщиков и воинов).
- он хочет восстановить какой-то древний магический круг, чтобы через него попасть в свой родной мир. В центре этого круга мерцает «черная дыра» (так они опишут разрыв).
- кроме слуг Крокуса, здесь обитает племя диких подземных людей. Они мешают строительству и вообще причиняют много хлопот.
- кроме людей, в подземельях живут крысы, они ядовитые, но на кроков и жабусов яд не действует.
- Господина Крокуса беспокоит его левая рука, она почему-то заплесневела.

Если агенты проигрывают, кроки все равно много болтают, и по решению инструктора, могут выдать ту же информацию, только обрывочно и частично.

После третьей партии они начнут зевать и угрожающе жаловаться на голод, облизываясь и поглядывая на агентов голодными глазами. И, недолго думая, спросят: «Ну что, сами пойдете или вас тащить?» На вопрос: «А как же наш уговор?» кроки только злобно рассмеются и скажут, что слугам великого господина

не положено относиться к обычным людишкам по-честному. В общем, бой неминуем.

Но есть разные способы преодоления поста гвардов:

1. Просто драка здесь, в пещере.
2. Агенты бегут назад по тоннелю, выманивая кроков к ловушкам с сетями и к спелеологам. Те могут помочь в бою (в первую очередь Митя), но потом придется стереть им память, иначе агенты получают ненужных свидетелей и -10 лн группе в конце миссии.
3. Агенты могут просто пробежать мимо кроков, и те не станут их догонять, т.к. уверены, что «эту хилую мелочь» без труда повяжут другие кроки. Первый пробегающий кидает **ловкость + уклонение** против **2 КК**, остальные против **5 КК**. При успехе агенту удастся пробежать, при неудаче один из кроков хватает его и обездвиживает (пока держит).
4. Если вылить часть воды в костер, оттуда повалит сизый тягучий дым, и все, кто находится в G^2 костра теряют по 1 пункту силы и кидают **сила + выносливость УС 4**, (не забудь, у кроков +2 КК против этого). При неудаче человек засыпает на 10 минут, а крок на 5 минут.
5. Схитрить и взять кроков «на слабо», предложив выпить темной воды. От нескольких глотков воды – автоматическое усыпление на 10 минут.
6. Пройти невидимыми под действием хамелеон-пленки (но каждый агент должен удачно ее активировать).

Победа

что происходит в случае победы агентов



Знак. Если агенты осмотрят гвардов, то увидят на запястье у каждого этот символ. Это знак силы (он проступает на запястье у каждого человека, ставшего кроком).

Сокровища. Если залезть за кучу мусора, агенты увидят там деревянную коробку (взятую со склада в Метро-2), набитую сокровищами гвардов. В основном это совершенно бессмысленные вещи, отобранные у пленников: китайские сувениры, документы разных людей, украшения. Но есть и одна ценная вещь: уникальный гаджет **Сквозьстен**, который, как известно всем работникам О.С.А., принадлежит Игорьку!

Поражение

что происходит в случае поражения агентов

Спаситель. Как только агенты явно начинают проигрывать бой, происходит неожиданное: в костер летит небольшой зеленый комочек, он взрывается едким зеленым дымом, который мгновенно заполняет помещение. В нем ничего не видно, все кашляют. Агенту, который еще на ногах:

Ты услышал тихий слегка шипящий голос: «Бери своего друга. Хватайся за мой хвост. Бежим за мной»

Чья-то шершавая и когтистая рука помогла тебе схватить одного из агентов, затем в грудь тебе ткнулся голый крысиный хвост... с тяжелым свинцовым наконечником. «Хватайся! – повторил тот же голос. – Бежим!»

Это Нахараджа, ученый-отшельник. Если все агенты потеряют сознание в бою, они очнутся в его норе. Если нет, то под покровом едкого зеленого дыма, агент(ы) последуют за спасителем, подбегут к стене коридора, из которого пришли, увидят, как часть стены сдвигается, и прыгнут в темный проход (см. **Раздел 5, пункт 5в – Нора Нахараджи**).

Допросить: если один из кроков остался в сознании или его привели в сознание, агенты могут попытаться его допросить. Это почти безнадежное дело, потому что кроки мало того, что тупы, так еще и ничего не боятся. Даже проиграв агентам, они по-прежнему уверены, что человечьи детеныши слабы, и им просто повезло – и скоро придут могучие кроко-друзья во главе с непобедимым Господином и их освободят, а детей превратят в жабов или скормят доблестным крокам на ужин. Поэтому **обучение + убеждение** кидается против **УС 6**. Если воспользоваться стратегией не запугивания, а лести или «на слабо», **УС 5**. Сквозьстен жадные кроки спрятали от своего владыки, но они не знали, что это за аппарат и как им пользоваться.

Сквозьстен (3): редкий аппарат, работающий с сочетанием технологии и магии. Позволяет разряжать свое тело и материю, чтобы проходить сквозь нее. Можно использовать 1 раз в сутки (пройти сквозь одну материальную или силовую преграду), после этого энергия кончается, и нужны сутки подзарядки. За каждое использование до подзарядки аппарат берет энергию прямо из тела: отнимает 3 пункта здоровья.

Обрати внимание: сквозьстен может помочь пройти через запечатанный портал (см. **Раздел 8 – Портал «Осирис»**).

Проход из поста гвардов ведет в обширный комплекс пещер и тоннелей, где обитают крысы, пепси-колы, а также Крокус и его слуги.



4.1 – Перекресток



Перекресток

- 1 – арка.
- 2 – коридор с фресками.
- 3 – к пещерам Пепси-колов.
- 4 – к норам крыс.
- 5 – к Подземному городу и порталу «Осирис».
- 6 – Подземный город.

Коридор направо приводит к пещерам пепси-колов, а налево – к норам двухвостых крыс. Прямо ведет самый широкий коридор, и вместо фресок в стенах проступают слабо светящиеся кристаллы.

Важно: пройдя примерно полпути по главному коридору, агенты оказываются уже недалеко от Подземного города, и внезапно тот, у кого самый высокий **дар + чувствительность**, осознает, что там находится **разрыв 4-й степени!** Это опасное состояние нестабильной материи, агенты понимают, что даже в таком состоянии разрыв может натворить дел (например, в любую минуту из него может войти на Землю какой-нибудь инопланетный монстр). А если разрыв увеличится до 5-й степени, произойдет землетрясение, которое уничтожит все пещеры и обрушит близлежащие линии метро. В общем, у агентов появляется задача перво-степенной важности: разобраться, что это за разрыв, и закрыть его как можно скорее.

4.2 – Встреча с племенем

Если агенты идут направо, то довольно скоро видят небольшой ручеек, который за тысячи лет проточил себе русло в камне. Он проел дыру в полу и утекает туда, а течет из пещер пепси-колов. Метров через 500 коридор с фресками заканчивается тупиком – но под потолком в стене красуется дыра. Из нее и льется вниз ручеек. Пару тысяч лет назад он пробил небольшую дыру в камне, а пепси-колы несколько поколений назад расширили, чтобы спускаться вниз.

Сейчас дыра в стене перекрыта небольшим частоколом с острыми колыями, который пепси-колы выставляют для защиты от нападения (он сделан не из бревен, а из переплетенных стеблей гигантского **мясисто-го камыша**). За частоколом дежурит двое дикарей, и при приближении агентов слышится возглас удивления. Из-за частокола показывается два лица, вымазанных пеплом и золой (**покажи игрокам карточку с дикарями**).

Очевидные возможности
ты можешь сказать игрокам о них

Разговор. Попытаться найти общий язык с дикарями. Они говорят на ломаном русском (см. ниже), понять их речь и объяснить с ними игрокам нужно самим, а когда это удастся, **УС 4**, чтобы убедить их в том, что агенты не враги. Если агенты объяснят, что борются с Крокусом или крысами, **УС 2**.

Результат: дикари спустят грубо связанную веревочно-тряпичную лестницу, сделанную из старой одежды, по которой агенты заберутся наверх.

Скрытые возможности
игроки должны сами догадаться и заявить действия

Пароль. Если игроки знают пароль (например, от Нахараджи), они могут просто сказать его (**«Всегда кока-кола!»**), и дикари примут их как своих.



Забравшись наверх, вы оказались в окружении низеньких, очень худых (явно голодающих) дикарей, одетых в юбочки из тряпья. В их руках короткие копы с наконечниками из заточенного камня или старых столовых ножей. Их шеи увешаны ожерельями из пробок от пива, «Спрайта» или «Фанты» и т.п., а лица раскрашены чем-то белым...

Белки глаз блестят в темноте, низенькие люди столпились вокруг вас и внимательно рассматривают, перешептываясь. Кажется, они относятся к вам удивленно и с почтением. Один из них, у которого в волосы вплетено несколько старых консервных банок, стучит себя по груди и говорит:

– Моя приветствует! Вы фольксваген?

Племя – это потомки старообрядцев, когда-то покинувших поверхность. «Их язык есть искаженная русский». Народу в племени немного, человек сто (нормальных воинов из них всего около 25). Племя связано с поверхностью через старую скважину, которая находится ныне посреди огромной свалки. В основном оттуда в пещеры племени проникает воздух, и, главное, оттуда приходит желанный мусор – пепси-колы торгуют с бомжами, живущими на свалке. Те понятия не имеют, кто живет в глубине скважины (об этом у них своя городская легенда). Но регулярно опускают вниз на тросах контейнер с мусором, а поднимают его с мясом летучих мышей и овощами, которые растут в пещерах дикарей – а также с крепкой сивухой, которую готовят женщины племени из гнилушковых грибов.

Дикари же считают, что приносят жертвы высшим существам, а те в обмен даруют им небесные драгоценности. Изучая небесные дары, племя знакомится с торговыми марками, и в результате оно почитает одни брэндсы... и считает символами зла другие. Жрица племени читает будущее по составу мусора, спущенного вниз. Лица дикарей размазаны охотничьей раскраской из старой зубной пасты. Покровителем племени является двуликое божество **Пепси-Кока**, а сами дикари называют себя пепси-колами.



Агентов сразу ведут к вождю: пройдя небольшой коридор, они оказываются в обширной пещере с высоким потолком, множеством сталактитов и сталагмитов. Это самая большая пещера, которую они здесь видели, свет костров наверху теряется во мраке, а если посветить мощным фонариком О.С.А., агенты спугнут стаю летучих мышей, которые с шумом взвываются и ринутся в другой конец пещеры.

В пещере пять основных зон:

«Шанхай»: жилой массив, дыры в стенах и примитивные домики, благоустроенные для жизни и отдыха. Дыры расположены в несколько ярусов, считается почетным жить повыше, подниматься везде надо по веревочным лестницам.

Место поклонения духам: место, над которым на-

ходится большая дыра в потолке, откуда... падает солнечный свет. Это та самая дыра на поверхность, на свалку, где обитают бомжи (см. [Раздел 1 – В штабе](#)). Когда у племени готова партия «жертвенной еды», они дергают за стальной трос, и радостные бомжи опускают сверху контейнер, а когда принимают еду, опускают контейнер снова, набитый мусором. Женщины племени во главе с женой вождя принимают его, и, впадая в транс, пытаются по мусору предсказать будущее на следующие три дня. Затем члены племени разбирают дары.

Плантация: здесь выращивают гнилушковые грибы и мясистый камыш, два основных блюда племени, кроме мяса. Гнилушковые грибы источают пыльцу, поэтому углубляться в плантацию без защиты дыхания не стоит: за каждую минуту находящийся там теряет



1 пункт здоровья. На плантации работают закаленные с детства женщины с крысиными масками на лицах. Если агенты взяли со склада хотя бы 1 противогаз, после встречи с вождем они могут осмотреть плантацию и обнаружить, что в самом углу пещеры есть дыра, ведущая еще глубже под землю (на следующий уровень Подземного мира). Оттуда на дикарей иногда совершают набеги странные существа глубин (в том числе и мутанты вроде крыс и темной воды, только страшнее). Поэтому дыра тщательно заделана камнями и плетеными щитами из стеблей камыша.

Клетка: здесь содержатся пойманные в плен двухвостые крысы, сейчас там две крысы, затравленно озирающихся, одна из них ранена.

Дом вождя: забавная конструкция, собранная из всех вещей, выброшенных на свалку. Старые автомобильные шины, бензобак, ржавая ванная, лопнувшая цистерна, трубы и доски, все это переплетено целло-

фановыми пакетами. Окно из пластиковых бутылок, вместо двери – гибкий полог из сплюснутых алюминиевых банок.

Пока агентов ведут к дому вождя, все племя взволнованно судачит и жестикулирует. Столпившись вокруг пришельцев, дикари собираются у входа в дом. Воин стучит половником в таз, висящий у входа. Через минуту на пороге появляются вождь и его жена.

Вождь с важным выражением лица садится на унитаз, который ему подносят, жена встает рядом с ним, подозрительно всматриваясь в вас.

– Пшшшш! – говорит он, подняв правую руку. – Чупа-чупс приветствовать гостей! Ктотак? Чонада?

Агентам необходимо найти общий язык с дикарями, для этого нужно понять их странный язык, который происходит от старо-русского, но насыщен названиями современных брендов: бомжи со свалки спускают их вниз, а племя поклоняется как дарам небес.

Язык Пепси-колов

Добрые слова

(говорятся гордо и с важностью)

Тайд, чистотайд – благородство, чистота, правда и дружба.

Айфон – ценность, находка, удача.

Фольксваген – высшее существо с поверхности.

Сникерс – сильный воин, сникерснуть значит податься с кем-то и победить в бою.

Доместос – что-то мощное, качественное, серьезное, крутое.

Хэд – все, связанное с мужским началом.

Билайн – зов, собрание, послание. Билайнить значит звать кого-то или пытаться что-то сказать.

Чибо – вверх, вперед, нападать.

Чупа-чупс – уважаемая персона, вождь племени.

Пшшшшш! – приветствие и прощание в племени.

Всегда кока-кола! – типа «Да будет так», «Аминь».

Злые слова

(говорятся с грустной или злой интонацией)

Лореаль – мерзость и предательство, враги.

Ваниш – горе, напасть, сильные потери.

Мерседес – исчадие зла, например, кроки это мерседесы.

Макдональдс – поражение, разгром, «полный макдональдс».

Гугль – что-то хлипкое, слабое, фиговое, дешевка.

Шоулдерс – все, связанное с женским началом.

Нокия – скрываться, прятаться, ходить в разведку и т.п.

Нескафе – вниз, назад, убежать.

Бэйлиз – чмо, неуважаемый человек. Сильное оскорбление.

Нямка – еда, нямкать значит есть.

Есть идея, есть Икея – траурная фраза, типа «покойся с миром» или «мы будем помнить тебя...».

Нейтральные слова (говорятся без выражения)

Доширак – да

ЧЁ? – основная вопросительная форма в языке племени.

Гум-гум – одобрение

Анаком – нет

Чонада? Ктотак? – уточненные вопросительные формы.

Цум-цум – неодобрение

Совет инструктору. Интересным и веселым моментом игры может быть, как агенты пытаются понять язык пепси-колов. Дикари изображают что-либо и произносят соответствующее слово. А в разговоре твоя задача построить примитивные фразы дикарей из приведенных слов словарика, и если нужно, добавляя свои. Может получиться очень весело. Только следи за временем, рекомендуем потратить на это развлечение не больше 10-15 минут игрового времени.

Кроме слов из этого списка, дикари свободно используют все предлоги, союзы и основные глаголы русского языка. Ты можешь добавить свои собственные слова в этот словарик (мы оставили пустые строки). Главное, помни, что язык дикарей состоит из общеизвестных брэндов и рекламных слоганов. Пример диалога:

Вождь: Пшшшш. Фольксвагены, мы сникерснем всех мерзких лореалей!

Агенты: Да...

Вождь, указывая на гаджеты агентов: Доместос. Лореалям полный макдональдс!

Агенты: Да...

Вождь, потрясая копьём в сторону пещер Крокуса: Чибо! Чибо!

Племя, хором: Всегда кока-кола!

Постигнув основы пепси-кольского, агенты могут сообщить вождю, зачем они здесь. В принципе, не важно, что именно они скажут, главное, что как только они дадут понять племени, что пришли остановить Крокуса, дикари закричат «Доширак!», «Чибо!», «Сникерснем!», таким образом выражая свою радость от приобретения новых союзников и готовность продолжать борьбу с инопланетным захватчиком. Если агенты не скажут этого, вождь сам начнет тему о борьбе с Крокусом (см. ниже). А если агентов угораздит сделать вид, что они посланники Крокуса, дикари просто ошתיняются копьями и палками, окружают агентов (сопротивление бесполезно, воинов слишком много) и бросят их в клетку.

Разговоры с вождем и его женой:

Тема

Что говорят дикари

Крокус

Могучий дьявол, возникший из нижнего мира (Подземный город находится ниже по уровню, поэтому дикари считают его прибежищем демонов). Проснувшись после тысячелетнего заточения, Крокус первым делом похитил нескольких пепси-колов и превратил их в жабусов и кроков! Поэтому пепси-колы ненавидят его и боятся. Противостоять ему они не могут, но могут защититься от него, укрывшись в своих пещерах. Вождь сразу предлагает агентам союз ради совместного нападения на крыс, а потом на Крокуса. Но реально нападать он не собирается, это же слишком опасно! Единственный способ заставить пепси-колов реально напасть: убедить их в том, что сын вождя находится в плену у Крокуса (см. ниже), и в том, что вместе с крысами и агентами они одолеют крокодила.

Крысы

Это натуральные враги пепси-колов. Во-первых, дикари едят мясо крыс, обитающих в подземельях, в основном камышовых (которые водятся в зарослях мясистых камышей). Но при случае и двуххвостых, потому что не считают их разумными. Борьба с крысами у дикарей издвна, и конца ей не видно. Но племя в основном считает крыс просто вредителями, а не ненавидит их.

Крысинный яд

Укусив, крысы отравляют сильным ядом. Ядовиты они потому, что питаются в основном рыхлами (мутировавшими червями, живущими в крысиных пещерах). У дикарей уже давно найдено противоядие от укусов: специальный порошок гнилушковых грибов абсорбирует яд.

Если агенты ранены и отравлены ядом, пепси-колы не мешкая принесут немного порошка и натрут им раны, а также дадут мерзкий на вкус и клейкий на вид настой грибной слизи. Через полчаса действие яда прекратится.

Пустик, сын вождя

Вождь сильно опечален пропажей своего сына, молодого Пустика. Лучший бегун в племени, он часто ходил в разведку и всегда убегал от неповоротливых кроков и даже от шустрых крыс. Охотники Чук и Гек нашли половинку ожерелья Пустика и следы борьбы (крысиную шерсть) и скорбно принесли это вождю. В ярости, вождь послал воинов захватить как можно больше крыс, и две крысы попали в плен к дикарям.

Чук и Гек

На самом деле, эти двое предатели. Недавно они попали в лапы крокам, те отвели их к Крокусу, и он решил, что ему нужны свои люди в племени, с которым постоянно происходили стычки. Крокус понимал, что если дикарям удастся пробраться к порталу, они могут доломать его, что чревато взрывом и смертью всех обитателей пещер. Допросив дикарей, дальновидный Крокус понял, что при определенных обстоятельствах крысы и люди могут объединиться против кроков, и решил еще сильнее стравить их. Он напугал Чука и Гека настолько, что те



упали ниц и «продали свою душу демону», т.е. стали ему служить, опасаясь, что иначе он придет ночью и пожрет их сердца. Крокус приказал им украсть сына вождя и обставить все так, будто он был похищен крысами.

Но если поговорить с крысами-пленниками (старый крыс немного умеет говорить по-человечески), те скажут, что видели, как двое человек сами напали на своего и передали его крокам. А половинку его ожерелья, состоящего из ценных пробок от бутылок «Спрайта», присвоили себе. Если Чука и Гека обыскать, у них действительно найдутся пробки от ожерелья Пустика. Вождь будет вне себя и проведет ритуал изгнания темных духов (жестокую порку).

Союз с крысами

Если агенты предложат такое, это может произойти только при двух условиях: а) если агенты докажут, что Крокус похитил сына вождя, б) если они объединятся ради нападения на Крокуса и победы над ним. На время войны они готовы заключить перемирие, а там будет видно.

Дополнительный довод: предоставить дикарям альтернативный источник питания (например, опускать через свалку сверху гуманитарную помощь). Если агенты предложат сходить в норы крыс и спасти сына вождя, тот будет очень рад попытаться сделать это чужими руками.

Глубины

В эту пещеру ведет множество ходов из глубины. Дикари завалили большинство из них, но некоторые не нашли. А те узкие лазы, через которые сюда бегают крысы (обычные, неразумные) они специально не стали заваливать, потому что камышовые крысы – основа их рациона.

Дикари опасаются углубляться в глубинные ходы, но, судя по туманным рассказам и таинственным преданиям, пещеры простираются еще далеко и глубоко... агенты поймут, что целый подземный мир живет там своей жизнью, а сейчас они изучают только самый верхний «этаж» подземного мира под городом. Но, разумеется, сейчас у них нет возможности исследовать его – возможно, это цель для одной из следующих миссий...

Торговля

При всех разговорах с агентами, вождь будет стараться не упустить свою выгоду. Pepsi-колы не агрессивны, но весьма меркантильны. Основная их ценность: пробки. Причем пивные ценятся меньше чем из-под газировок, существует сложный курс одних пробок к другим (например, за три фанты или за двадцать пивных пробок можно взять одну кока-колу). В общем, за свое сотрудничество вождь будет выбивать из игроков различные ценности для племени. К счастью, «ценностями» для них является то, что для жителей поверхности – мусор. Поэтому игроки могут поиграть в «торговлю с туземцами».

4.3 – Место подношений

Агенты могут пройти на священное место подношений и посмотреть вверх. Свет едва пробивается вниз, т.е. сейчас они на глубине примерно 150 метров. Раньше тут была пробурена шахта (искали нефть), но, наткнувшись на карстовые пустоты, бурильщики свернули работу. Шахта осталась, а впоследствии на этом месте открыли свалку. Теперь вокруг простираются многокилометровые поля мусора, и там живут бомжи.

Главное в том, что как только агенты встают под дыру, пчелофон включается, и на связь с ними выходит Лапочка: она требует срочного доклада и спрашивает, куда они пропали. Узнав о том, что на глубине находится разрыв, Лапочка пытается засечь координаты агентов, чтобы выслать подмогу. Но связь при этом очень плохая (земные телефоны не поймали бы сигнал на такой глубине). К сожалению, засечь точное местонахождение агентов Лапочка не может. Теоретически агенты могут подняться в мусорном контейнере на поверхность, но для этого надо ждать завтрашнего утра, когда племя ожидает очередное «приношение с небес». Кстати, к утру пленных крыс забьют и освежат, так что ждать в любом случае не рекомендуется. Если агенты дождутся утра и поднимутся вверх, см. *«Вариант окончания 1 – Досрочное завершение»*.

Если агенты попытаются подняться вверх сейчас, максимум сколько могут влезть – двое. Потому что осторожные бомжи просто не поднимают контейнер, если он слишком тяжелый. Они понимают, что внизу кто-то живет, и вовсе не хотят встречаться с неизвестными жителями подземелий. Поэтому единственный способ подняться вверх – одному или двоим (не рослингам), спрятавшись под листьями лопухов и корзинами с лепешками. Если бомжи увидят агентов до того, как поднимут контейнер, они с матюгами опустят его обратно. Хотя агенты могут написать записку и передать ее вверх, если это им зачем-то понадобится.

Важно: если агенты уже поняли, что Чук и Гек предатели, они могли их допросить и выяснить, как выглядит разрыв. Эту информацию они могли получить и от гвардов, если победили их в бою, и допрос был удачным. Лапочка попросит максимально четко описать, как выглядят разрыв и портал. А на основании начертанных символы (см. ниже) – это не просто символы, а «серийный номер» портала, который известен властям Стигии. Если сообщить символы Лапочке, она через агентов, находящихся в Базарате, свяжется с правительством Стигии (прямого портала с Земли в Стигию пока нет), и уже через час власти Стигии узнают, что их национальный герой находится на Земле. И что один

из древних памятников культуры, запечатанный портал «Осирис», на самом деле запечатан не из-за угрозы, а чтобы помешать Крокусу вернуться.

Тогда они распечатывают портал, стабилизируют его со своей стороны и пошлют делегацию за Крокусом. Делегация прибудет как раз когда агенты будут находиться у Крокуса (или в плену, или на переговорах, или в разведке, см. ниже). Это будет самый благоприятный исход миссии, см. *Вариант окончания 2 – «Возвращение героя»*.

4.4 – Пленные крысы

Если агенты приблизятся к крысам в клетке, то заметят, что те не ведут себя как звери, а смотрят на них весьма разумно. Один из крысов, который постарше, незаметно для дикарей махнет лапой – мол, подойдите сюда.

Если агенты подойдут, крыс очень негромко и с большим трудом проговорит: «Нее... бррать... Пустикк». *Разум + лингва* или *разум + животный мир УС 2* дадут понять, что крысы уверяют: к похищению сына вождя они непричастны. Они даже говорят, что это сделали люди из самого племени и выдали Пустика крокам. Конкретно узнать, кто это сделал, они не могут (для них люди почти на одно лицо). Но они видели, что, ос-

тавшись вдвоем, люди разорвали ожерелье Пустика, половину разделили между собой, а вторую половину куда-то бережно унесли. Если агенты скажут об этом вождю, он не поверит, но ради сына готов обыскать жителей племени. При обыске пробки из-под «Спрайта» находятся.

В этом случае вождь освобождает крыс и отпускает агентов с ними, чтобы те урегулировали вопрос о военном союзе против Крокуса.

Если агенты почему-то не стали говорить вождю о предателях в племени, но хотят освободить крыс, сделать это можно тремя способами. Вскрыть замок: *ловкость + шпионаж УС 2*, сломать замок: *сила + атлетика УС 4* или вырвать (либо похитить) ключ у охранника, который сидит неподалеку: *ловкость + рукопашный бой* против **5 КК**.

В последнем случае, освобожденные крысы мигом сиганут в дыру, агенты могут попробовать убежать вместе с ними (сражение с двумя охотниками на выходе). А если они промедлят хотя бы 1 ход, их окружают и схватят, доставят к вождю, и им придется объясняться, почему они так поступили. Здесь уже обещаниями и ненужными «ценностями» не отделаешься, необходимо отдать за нанесенный ущерб гаджеты или какие-то другие реальные ценности.



5 – ПЕЩЕРЫ КРЫС



5.1 – Рыхлы

Агенты могут попасть к крысам через два узких лаза (куда взрослым не пробраться, т.к. крысы постарались заложить проходы камнями, чтобы сузить их). Первый лаз идет из потайной пещеры у Библиотеки Ивана Грозного, второй прямо из коридора с древними фресками (см. *«Раздел 4, пункт 4а – Перекресток»*). И оба этих лаза испещрены изнутри, словно сыр: малыши и большими дырами, из которых тянет холодом и сыростью. У лаза из коридора с фресками дежурит двое крыс-охранников, которые при виде людей сначала угрожающе шипят, а в случае атаки сигают в лаз и убегают, чтобы предупредить о приближении людей. Их рыхлы не трогают, а людей, которые лезут вслед за ними – обязательно атакуют.

Если агенты освободили из плена двоих крысов и идут в норы вместе с ними, крысы издают едва слыш-



ный трельчатый свист, который распугивает рыхлов – и агенты могут проползти совершенно спокойно. Но если агенты ползут через узкие лазы в одиночестве, рыхлы атакуют их.

Рыхлы – это чешуйчатые черви, живущие в пещерах глубоко под землей. Размер рыхла: от 40 сантиметров до 2 метров, толщина от 10 до 20 сантиметров. Взрослый рыхл сравнится по размеру с небольшим питоном.

Это толстенькие, членистые черви, губчатый рот которых обрамлен ресничками и маленькими щупами. Они питаются корешками и минералами, но агрессивны ко всему живому, что движется в их тоннелях.

Рыхлы атакуют не сразу. Пока агенты ползут, они сначала будут трогать их – и молниеносно отдергиваться.

Рыхлы, конечно, совершенно неразумные. Самое главное – они не могут убить и вообще причинить серьезный вред. Но агенты об этом не знают... Инстинкт рыхлов приказывает им со всех сторон облепить того, кто занимает их нору, обездвижить, придушить его до потери сознания – и вытолкнуть из лаза. Чтобы не создавал пробок в рыхлотрафике. Придушенный приходит в себя через час, весь в желтоватой слизи,



Совет инструктору. Постарайся описать, как стиснутых в узком проходе, находящихся на большой глубине, ползущих агентов... *начинают легонько касаться со всех сторон*. Как в свете фонарика мелькают черные блестящие тени... Как, осветив фонариком, агент видит перед своим лицом раззявленную пасть большущего червя с шевелящимися отростками и усиками, червь шипит и утробно булькает, стремительно отпрянув назад, подальше от света... но сзади и сбоку кто-то тыкается все увереннее и сильнее.

От твоего рассказа у игроков волосы встанут дыбом.

но состояние у него нормальное, соответствует графе «*Сильно устал*» полосы здоровья.

В тот момент, когда агент залез в лаз, незаметно для него включается *режим Секундомера*. И уже на второй ход рыхлы начинают ощупывать его, десятками сползаясь из толщи скал. Агент узнает о том, что находится в режиме секундомера и может давать свои заявки.

Соперничество с рыхлами:

- 1 ход:** агент ползет по лазу, и вдруг его начинают легонько ощупывать со всех сторон.
- 2 ход:** рыхлы атакуют со всех сторон, пытаются облепить и обездвигать ползущего. У них 5 КК, у агента *сила + ловкость*.
- 3 ход:** усиленная атака, у рыхлов уже 7 КК.
- 4 ход:** максимальная атака – рыхлы облепляют агента, у них 9 КК.
- 5 ход:** у рыхлов снова 5 КК.
- 6 ход:** у рыхлов 3 КК.

Если рыхлы выкинули больше успехов в любой ход, они обездвигили и придушили агента, и выталкивают

Скорость преодоления лаза: 7 ходов минус ловкость (т.е. если ловкость равна 3, то преодолевать лаз игрок будет 4 хода).

чужака из своей норы. В какую сторону? Если агент прополз 2 и меньше ходов до того, как был обездвиген, его выталкивают обратно. Если ему удалось проползти 3 и больше ходов, его выталкивают на противоположную сторону. Кстати, если успокоиться и не сопротивляться, рыхлы посчитают чужака придушенным и точно так же вытолкнут его из своей норы.

Если агентов сразу несколько, рыхлов хватит на всех (их там сотни).

Если колотить или рубить рыхлов, из них брызгает черный маслянистый сок, он очень ядовит, забрызганный получает тот же эффект, что и от крысиного укуса (-1 к силе в час, при 0 силе без сознания).



Скрытые возможности: распугать рыхлов

игроки должны сами догадаться и заявить действия

Вибрация. Стрелок может легко отпугнуть рыхлов подальше вглубь их нор, выстрелив любым зарядом в маленькую нору. Вибрация от выстрела пронзит все внутренности скалы, рыхлы дружно зашелкают жвалами от страха и в течение 5 минут забьются поглубже, не подползая к агентам. Этого вполне достаточно, чтобы перебраться всей группе, если не мешкать.

Свет. Рыхлы не привыкли к свету и боятся его. Однако агент с фонариком или со светом из перчаток может только отпугнуть часть рыхлов (это ничего не даст – их натиск может и уменьшится, но его продвижение по лазу замедлится, так что ситуация в общем не изменится). Если у агентов есть *живой свет*, они могут впустить его в лаз, заставить максимально ярко светить и облететь весь лаз с прилегающими к нему норками – тогда рыхлы в панике разбегутся по дальним углам, и агенты смогут пролезть сквозь лаз спокойно. Тот же эффект произведет *светосигнальная шашка*, своим шипением и ярким светом она распугает рыхлов на 3 минуты.

Если агенты взяли со склада спирт, здесь можно зажечь бутылку и бросить ее в лаз. Когда она взорвется и прогорит, у агентов будет 3 минуты на то, чтобы перебраться на другую сторону. Но каждый ползущий без защиты рук обжигается о раскаленные камни и теряет по 1 пункту здоровья.

Преодолев любой из узких лазов, агенты окажутся на «Крысиной площади», месте собраний и игр у племени двуххвостых крыс.

5.2 – Крысиная площадь

Если агенты освободили крыс из плена у пепси-колов, то на площади уже соберется толпа, и крысы встретят агентов спокойно, как союзников.

Если агенты не освободили пленников, но нашли

общий язык с крысами в пещерке со «священной плитой», крысы сначала обступают их, яростно щелкая пастьми, чтобы выгнать отсюда, но те, что были в пещерке, узнают их и пищат остальным что-то спокойное. После чего крысы более менее успокаиваются. В этом случае несколько наиболее развитых крыс, умеющих говорить на очень примитивном человеческом языке, подступают к агентам и просят их встретиться с их господином (Нахараджей).

Если агенты вообще еще не встречались с крысами, и, тем более, если они успели причинить им вред, крысы, яростно оскалившись, обступают их, а те, что помладше укрывают детенышей (прячут их в норах). По поведению крыс видно, что они действуют разумно и даже несколько организовано. Если нападать, крысы атакуют (12 крыс-бойцов, характеристики см. выше). Если не нападать или если игроки проиграют крысам в бою, придет Нахараджа.

Вдруг вы увидели, что по рядам крыс прошел тихий ропот. Головы у многих развернулись в сторону большого лаза, стоящего отдельно от всех остальных. Через пару секунд оттуда появилась большая белая крыса! Она спокойно прошла сквозь расступающиеся крысиные ряды и подошла к вам. Обнюхав вас, белая крыса отступила назад (остальные резко расступились, освобождая пространство) и внезапно увеличилась в размерах... отрастила четыре руки... Через мгновение перед вами стоит пожилой, но очень бодрый крысочеловек.

Покажи игрокам карточку с рисунком Нахараджи.

Находясь на Крысиной площади, агенты видят, что в ее центре находится возвышение в человеческий рост (утрамбованная крысами земля), и на его вершине стоит глиняная статуэтка птицы. Обследовать статуэтку: **дар + чувствительность УС 2** дает понять, что это внеземной объект, а **УС 4** раскрывает ее назначение: она может вмещать человеческую душу. Если человек прижмет птицу к груди, его душа на время перейдет в статуэтку. Деталей агенты понять не могут.

На самом деле, это артефакт «Бан» («Душа»), один из трех ключей портала «Осирис». Для крыс статуэтка священна, поэтому при попытке забрать ее, они сначала угрожающе кричат на агентов, затем нападают. Заставить их отдать статуэтку может только Нахараджа – он сделает это, если агенты убедят его, что объект внеземной, и что он может помочь стабилизировать портал.

Совет инструктору. Нахараджа в первую очередь **технический персонаж**. Миссия опасна, и чтобы у агентов был шанс против Крокуса и его слуг, такой персонаж необходим. Он может один раз спасти агентов в случае, если они проигрывают бой и попадают в плен. Если агенты проигрывают бой, появляется Нахараджа, который уносит их в свою нору и дает возможность восстановить силы и сориентироваться для дальнейших действий. Но такую помощь он даст только один раз, после этого он будет организовывать крыс и дикарей на бой с Крокусом.

Нора Нахараджи поразит агентов своей чистотой и прибранностью. Она выглядит почти как человеческая квартира. Во-первых, здесь достаточно светло: несколько кристаллов светят ровным желтым светом. Они питаются от ментальной энергии самого монаха, он их регулярно подзаряжает.

Во-вторых, тут журчит аккуратный ручей с чистой питьевой водой, и растут цветы. А в смежной пещере еще интереснее: под ярким и жарким светом большого кристалла растут овощи и фрукты.

В-третьих, у Нахараджи есть способность управлять камнем (заставлять камень принимать нужную форму). Поэтому здесь полно утвари и инструментов из камня: от каменной посуды и ножей с вилами до... каменных картин, а точнее красивых рисунков, выдавленных на стенах.

В остальном, нора аскетична. Только большая каменная плита стоит у стены рядом с лежанкой монаха.

5.3 – Нора Нахараджи



Нахараджа – это крысочеловек, известный ученый из **Эволюции** (мира, в который пока нет прямых порталов с Земли). Пятьдесят лет назад он разочаровался в высокой политике, бросил пост декана Академии Эволюции и ушел в отшельники. Нахараджа совершенствовал свое искусство психоника и параллельно начал изучать эволюцию крысиных народов вселенной. Он побывал во многих мирах и написал уже семнадцать иллюстрированных брошюр о различных крысиных культурах. Прибыв на Землю около года назад, он с помощью медитаций почувствовал, что в подземельях под городом обитает племя крыс, недавно ставших разумными. И спустился вниз, чтобы исследовать их и помочь им в развитии.

Нахараджа поддерживает порядок и старается противодействовать злу. До появления Крокуса, он пытался примирить пепси-колов с крысами и писал свой восемнадцатый обзор. Появление мага не особенно отразилось на жизни крыс: Крокус не интересуется ими, назревающий союз племен он только что расстроил. Нахараджа прибыл на Землю без регистрации и даже не знает о существовании О.С.А. Но даже при первом знакомстве станет ясно, что цели у них одинаковые, и что у агентов появился союзник.

Там курятся благовония, а плита испещрена тонкой вязью и сотнями рядов мелкой клинописи. Плита – и есть восемнадцатая брошюра, описывающая развитие двухвостых крыс.

Если агенты придут сюда раненые, Нахараджа напоит их горячим отваром из фруктов и трав и проведет сеанс придания сил. Это восстановит здоровье агентов до нормального. А каждый, чье здоровье было в состоянии «Устал» или «Нормальное», получит состояние «Улучшен». Нахараджа не сможет вылечить крысиный яд, если кто-то из агентов отравлен, но скажет, что его умеют лечить дикари из племени.

Нахараджа расскажет агентам следующее:

- все происходящее устроил пришелец из другого мира, могущественный маг Крокус. Отшельник сможет показать агентам изображение Крокуса, передав его из своей памяти прямо



- им в головы (инструктор показывает карточку Крокуса игрокам).
- Крокус похищает людей с поверхности, и с помощью стигийской плесени превращает их, одних в жаболюдей (рабов), других в кроколюдей (надсмотрщиков и воинов). Сейчас у него 15 воинов (если агенты победили кроков, то 12) и 24 жабочеловека.
- он хочет восстановить древний портал, чтобы через него попасть в свой родной мир. Но портал запечатан с той стороны, и, к тому же, сломан. Поэтому Крокусу удалось добиться лишь опасного и нестабильного разрыва. И надо его остановить, пока он все тут не взорвал.
- у Крокуса есть источник силы, какой-то минерал, который добывают рабы в каменоломнях. Что это за минерал, и как он помогает магу, Нахараджа не знает, но уверен, что это можно узнать у жаболюдей.

- кроме слуг Крокуса, здесь обитает племя диких подземных людей. Они могут стать союзниками в борьбе с Крокусом, т.к. он украл и несколько людей оттуда, а к тому же, строительные работы слуг Крокуса практически лишили племя воды – в общем, они относятся к нему враждебно. Встретиться с племенем можно в Каменистой пещере. Нахараджа читал мысли охранников и потому знает пароль: *«Всегда кока-кола!»*.

Нахараджа попросит агентов способствовать скорейшему заключению военного союза с пепси-колами. Если они еще не выручили крыс из плена, он попросит сделать это, а также даст информацию о том, что Пустика точно похитили не крысы.

В конце разговора он даст агентам *красный амулет*, крысы чувствуют запах «своих» и не будут нападать и мешать (если не тронуть их). Это относится и к неразумным камышовым крысам, обитающим в подземельях.



6 – ЖАБОЛЮДИ

6.1 – Квакшан и Квамшут

Из локации 4.1 «Перекресток» длинный прямой коридор ведет к входу в Подземный город. Тускло мерцающие кристаллы выступают из стен и освещают путь. Коридор длинный, около километра, идет немного под уклон. Здесь когда-то давным-давно была река, Осирис осушил ее, его слуги выровняли пол – а стены и потолок по-прежнему неровные.

Метров через 800 слева в коридор выходит искусственно проделанный тоннель. Он ведет в каменоломни, и, оказавшись на этой развилке, агенты слышат скрип колес и голоса, идущие из тоннеля. Если они останавливаются, то слышат, как два шепелявых и булькающих голоса переговариваются:

– А вчера, ква-ква... вчера они мной в футболу играли. Прямо, ква-ква, по камням, – говорит жалобный булькающий голос. – Больно-то как! А крока злой говорит: «Свернись, жаба, а то кнутом отстегаяю!». А я, ква-ква, не жаба. Я жабу! Это совсем другое...

– Хозяина не злой, Квакшан, – отвечает второй голос. – Он просто хочет Штуку достроить. А кроки – злые.

– А что-ква потом, Квамшут? Когда мы ква-штуку откроем?

– Потом-ква наша заберут к Хозяину, – грустно отвечает ему второй.

– А как же... свобода?

– А свободы-ква наша больше не видать.

Переговариваясь так, на развилку выходят двое жаболюдей. **Покажи игрокам карточку с картинкой.** Они толкают перед собой большую тележку, наполненную кусками камней. Это необработанная порода, содержащая дуфтит (см. ниже).

Если агенты прячутся, жаболюди проходят мимо, толкая скрипящую тележку вперед и смотря в основном вниз, жалуясь друг другу на жизнь. Если агенты выходят к ним, увидев их, жабусы замирают, опешив.

И робко спрашивают, что здесь делают «настоящие люди» (т.к. себя они считают не настоящими, а бесправными слугами Крокуса). Агенты могут попытаться завоевать доверие жабусов, сказав им, что хотят остановить Крокуса и освободить всех его слуг.

Общение + обаяние:

ЧУ 0: жабусы в испуге бросают тележку и с булькающими криками «Квараул! Сквасайтесь!» мчатся вниз по тоннелю, обратно в каменоломни. После их доклада трое кроков-охранников (см. ниже) бегут сюда. Если агенты все еще тут через 5 минут, или если они идут в тоннель, кроки атакуют их. Если нет, то бегут в Подземный город, встретив агентов по пути туда – также атакуют.

ЧУ 1-2: Жабусы не очень доверяют агентам, но готовы пожаловаться на свою жизнь, рассказать, как им хочется снова стать людьми, и подтвердить то, что агенты и так уже знают – Крокус старается открыть запечатанный портал на свою родину.

ЧУ 3: Жабусы готовы поверить агентам. Они расскажут, что добывают минерал, который зачем-то нужен Хозяину. Квакшан и Квамшут как раз занимаются добычей из породы кристалликов этого минерала (аккуратно измельчают породу и выбирают вручную кристаллики) и сейчас везут в город повозку с породой.

ЧУ 4: Жаболюди доверяют агентам. Дополнительно к предыдущему, они добавляют, что вчера в «дом наказаний» Крокуса попали двое людей – молодой дикарь и еще какой-то мальчик с поверхности, его Крокус серьезно охраняет. Кстати, в застенках содержится и Пучеглаз, лидер жаболюдей, который подбивал их к восстанию или побегу, но был схвачен кроками. Квакшан и Квамшут готовы рассказать агентам, где обитают кроки (т.е. нарисовать план Подземного города).

ЧУ 5+: Квакшан и Квамшут преисполняются таким



детским наивным доверием к агентам, что выложат им сразу обо всем нижесказанном, и, главное, о том, как рою подземный ход, чтобы осуществить свой план побега.

Если выпадет ЧУ 1-3, Квакшан и Квамшут предложат агентам пойти с ними в каменоломни и победить двоих охранников, чтобы освободить их друзей. Если агенты сделают это, доверие жабусов поднимется до 5-ти, т.е. они расскажут все, что знают.

6.2 – Каменоломни

Здесь работает большинство жаболюдей, а именно 19. Среди них 15 с поверхности, а 4 из племени пепси-колов. Превратившись в жаболюдей, они стали пугливыми и глупыми, а о своей прошлой жизни (как и кроки) помнят очень смутно.

Им не нравится их жизнь, но они слишком боятся Хозяина и надсмотрщиков, чтобы бороться или роптать. Все, что они могут – это жаловаться друг другу после рабочего дня у костра и делать на стенках жалобные картинки-инкрустации из осколков камня, который они добывают. Они настолько трусливы, что если агенты нападут на кроков, будут только жаться к стенкам и никак не помогут в бою.

Жабусов охраняют трое кроков-охранников, которые при появлении агентов вскачат и, удивленно выкупившись, спросят, кто такие и чего пожаловали, а затем потребуют сдаться. Если агенты не сдаются, кроки их, недолго думая, атакуют.



Толсторож



Атака: 3 повреждения.

Кривоног



Атака: 2 повреждения.

Крутохлыст



Атака: 2 повреждения + болевой удар.

Атака: 1 в ход, мощный удар лапой на 2 повреждения (6 КК) или укус (5 КК) на 3 повреждения.

Шкура-броня: дает защиту 1, т.е. все атаки по крокам снимают на 1 пункт жизни меньше.

Устойчивость: кроков сложно оглушить, свалить с ног, отравить, усыпить или парализовать. Против всех подобных эффектов у них +2КК (а у Толсторожа +3КК).

Хвост: вместо атаки могут делать подсечку хвостом: Сила + 2КК, жертва кидает Ловкость + Акробатику. Если крок выиграл, его жертва падает и теряет 1 пункт здоровья. При бое с упавшим, крок имеет +2КК на все физические действия. Если упавший пытается подняться, он тратит на это долгое действие.

Хлыст: надсмотрщики могут драться и с помощью кнутов, но только Крутохлыст делает это мастерски. Его кнут снабжен тройным концом с тяжелыми и острыми зубцами. Каждая успешная атака этим кнутом может оказаться болевым ударом: агент, по которому попали кнутом, кидает **сила + выносливость УС 3**, провал означает, что удар оказался болевым, и агент на следующий раунд выбывает из боя.

Если агенты проигрывают надсмотрщикам, а Нахараджа еще не спал их ни разу, он приходит и побеждает их (даже если их трое: первого оглушает посохом, второго отправляет в нокаут ментальным ударом, третьему наносит точный удар в солнечное сплетение когтистой лапой). А если Нахараджа уже приходил к ним на помощь, агенты попадают в плен (см. [Раздел 7 – Подземный город, пункт 7в Дом наказаний](#)).

Если агенты побеждают надсмотрщиков, жаболюди робко подходят к ним и начинают просить разрешения поесть. Еда есть в сундуке надсмотрщиков, но даже когда они повержены, жабы не решаются взять ее без разрешения.

Они готовы поговорить с агентами, даже с удовольствием. Однако разговаривать с ними трудно, потому что они норовят пожаловаться при каждом удоб-



ном случае. Даже когда им задают конкретный вопрос, например: «Вы добываете здесь кристаллы с зеленым налетом?», они хором начинают отвечать: «Да, это ужасно трудная работа... нас постоянно хлещут кнутами!.. Посмотрите на мои шрамы... Нам даже не разрешают петь хором песни! Кваааа, квааа-ква-ква...».

В общем, жаболюди жаждут общения, готовы угощать агентов сушеными сверчками, свежими листьями пещерного лопуха и даже пустить искупаться в бо-лотной жиже (их любимое развлечение).

Как вы превратились из людей в монстров?

В Подземном городе растет *белая плесень* (это стигийское растение, которое осталось тут еще со времен Осириса и прижилось в земном климате – но об этом жабусы не знают). Употребляя в пищу эту плесень, люди за несколько дней (максимум за неделю) мутируют и превращаются в кроков или жабусов. Первые пару дней Крокус просто морит пленников голодом, потом дает поесть плесени. А когда биомутация началась, человек уже не может есть земную еду и полностью переходит на плесень, что ускоряет процесс. Превратившись, человек глупеет и помнит о прошлой жизни очень смутно. А жаболюди еще и становятся очень трусливыми.

Вы добываете кристаллы с зеленым налетом?

Четверо жаболюдей наперебой начнут рассказывать, важно надувая щеки, как их отобрали для элитных работ по добыче прозрачных кристаллов с зеленым налетом. Они «прошли тяжелейшие испытания», не ели и не спали трое суток, и только потом их, потерявших сознание, пронесли в Закрытый забой, тем самым, произведя инициацию. Сам процесс добычи минерала стандартный – раскалывать большие глыбы, а потом аккуратно сбивать лишнее с кристаллов, стараясь по максимуму сохранить зеленый налет. Но попасть в Закрытый забой могут только эти четверо «элитных рабочих». Остальных огненная завеса убивает. Жабс со слезами на глазницах поведают страшную историю о том, как один хотел стать элитным, но завеса его сожгла...



У всех жаболюдей на запястье знак инструмента, символ их рабочего статуса.

План побега: Пучеглаз придумал план побега – если жабусы смогут попасть в забои ночью, когда кроки спят, и каменоломни не охраняются, они смогут уйти

по коридору со светящимися кристаллами. Так кроки спохватятся гораздо позже, и у беглецов будет шанс вернуться к племени пепси-колов или подняться на поверхность (хотя дорогу наверх они практически не помнят).

6.3 – Забой с дуфтитом

В каменоломнях 4 забоя, сделанных еще очень давно слугами Осириса.

Забой 1 и 2: Неинтересны Крокусу, т.к. там нет дуфти-та. Поэтому они закрыты.

Забой 2: Тут отдыхают жабусы, потому что сюда просочилась вода, здесь сыро и слякотно, течет небольшой ручеек. А в глубине забоя, за извилистым тоннелем, жабусы прячут свою святыню: мумию с Анкхом в руках.

Забой 3: Добывается крупный камень для починки портала. А из глубины забоя жабусы начали копать тоннель, ведущий к их барaku в Подземном городе. Они усердно долбят породу уже два месяца, по счастливому стечению обстоятельств наткнулись на подземный ход, который сократил им работу (он ведет в направлении города) и подвел почти вплотную к городу. Два дня назад жабусы закончили тоннель и теперь могут сбежать в любое время, но не решаются без своего вожака Пучеглаза.

Забой 4: Здесь добывается порода, содержащая дуфтит. Забой запечатан Крокусом.

Путь забоя с дуфтитом преграждает пропасть, как будто разрезанная чем-то – камень оплавлен и даже стекловидно сверкает. Пропадь неширока, ее можно легко перепрыгнуть – но из-под земли вырастает, колыхается, мерцает дымчатая завеса с пробегающими по ней языками пламени. От завесы идет сильный жар.

Это защитное заклинание Крокуса: *огненная завеса*. Оно действительно сжигает любого, кто шагнет через пропасть: сразу вводит в состояние «без сознания», а если в этот же ход не вытащить из нее, то в следующий наступает смерть. Но в завесе есть подвох: она легко пропускает любого, кто спит, потерял сознание или просто закрыл глаза. Через завесу можно пройти, выкинув *дар + сопротивление УС 5*. Успех уничтожает заклинание. Есть и другие способы:

Жертва

Самый глупый способ. Агент прыгает сквозь завесу, получает сильный ожог, теряет сознание, но через час приходит в себя и может лечиться, например, с помощью меда или зеленой жвачки.

Испытание

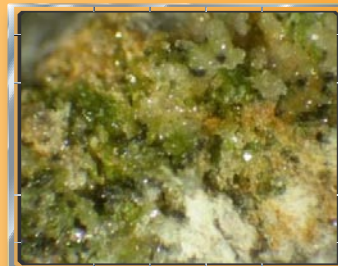
Если агенты подробно расспросят четырех «элитных» жабов, то могут догадаться, что они были иницированы к завесе, когда их пронесли туда... в бессознательном состоянии. Кстати, у этих четверых жабусов на запястье не пуг, а *закрытый* глаз! Если агент потеряет сознание или уснет, его можно пронести через завесу без вреда.

Вода

Самый простой способ: можно натаскать из протекающего забоя воды и залить огненную завесу.

Оказавшись в Закрытом забое, агенты увидят, что из стен во многих местах торчат кристаллы с зеленым налетом.

Так выглядит дуфтит (duftite). «Зеленая плесень», оседающая на кристаллах, на самом деле не растение, а минерал. Крокусу дуфтит помогает бороться с мощным проклятием, лишившим его сил – каждый день он проводит свою магическую силу через кристаллы с дуфтитом, и это временно уменьшает действие проклятия. Но дуфтит после этого рассыпается в пыль, и каждый день Крокусу нужна новая порция, пригоршня кристалликов с зеленым налетом.



6.4 – Анкх

У жабусов есть секретная ценность, которую они нашли в каменоломнях и прячут от кроков. Тысячи лет назад в камне был замурован слуга Осириса с артефактом в руках. Жабусы отчасти откопали его, и теперь поклоняются проглядывающей из камня мумии с Анкхом в руках. Анкх иногда становится горячим, иногда светится, жабусы считают, что это проявление высших сил.

Если агенты углубятся в забой 2, то в конце извилистого коридора увидят тупик, с проглядывающей из камня мумией. Если жабусы доверяют агентам (5+), они сами приведут их туда. Агенты увидят тускло поблескивающий Анкх, сделанный из золотистого сплава.

Если посветить, агенты замечают, как свет, падающий на Анкх, впитывается в него.

Если агент вынимает Анкх из рук мумии, тот внезапно начинает светиться и негромко гудеть. Это потому, что он оказывается в руках человека с разбуженным даром. Агент чувствует, что в древнем артефакте заключена большая сила, и кидает **дар + чувствительность УС 5**. При успехе он понимает, что Анкх – ключ к portalу и может помочь стабилизировать его.

Жабусы в каменоломнях с благоговением смотрят на Анкх и падают ниц. Теперь они верят агентам даже больше, чем Пучеглазу. Они предлагают агентам помощь в проникновении в Подземный город.

Анкх: один из трех ключей к portalу «Осирис», активатор, включает портал с земной стороны. Но не делает его более стабильным, а просто дает больше энергии для прорыва в Стигию (см. **Раздел 8 – Portal «Осирис»**).

Лечение: Анкх поглощает свет и выделяет тепло. Искусственный свет (то есть любой, кроме солнечного, лунного и звездного), падая на его поверхность, не рассеивается, а «впитывается в металл». Чем больше света впитал Анкх, тем больше он нагрелся. Но этот жар не обжигает, а придает сил: если его держит в руках здоровый агент, его здоровье переходит в позицию «Усилен». Если раненый, он восстанавливает 2 пункта здоровья, но Анкх остывает и снова нуждается в питании светом. Если агенты попробуют светить на него фонариком еще и еще, чтобы подлечиться, они обнаружат, что после второго сеанса фонарик еле светит: Анкх выпил почти всю энергию его батарей. А освещение факелами и подобными средствами, дающими мало света, заряжает Анкх медленно. Теоретически, впитав свет от мощной системы прожекторов (и посадив генераторы подстанции), Анкх способен даже оживить умершего, если смерть произошла не раньше, чем сутки назад.



7.1 – Вход

Попасть сюда можно пятью способами:

- просто пройти вперед, столкнуться с гвардами и с боем прорваться к порталу. Это резонно делать только при поддержке дикарей и крыс, т.к. иначе агенты будут побеждены;
- жаболюди предложат залечь на дно повозок с породой (придется несладко, но зато агенты попадут в город, незамеченные гвардами);
- пройти через потайной тоннель жаболюдей прямо в город;
- устроить атаку союзников: пепси-колов и крыс во главе с Нахараджей, а самим пробраться под шумок незамеченными;
- попасть в плен к Крокусу и освободиться.

Если агенты открыли Сферу сопряжения и достали оттуда хамелеон-пленку, они могут обмотаться ей и пройти в город невидимыми, но риск велик, т.к. каждый встречный имеет шанс увидеть агента, скрытого пленкой.

Впереди становилось все светлее и светлее. Наконец вы опустились по длинному узкому коридору к широким ступеням, ведущим вниз. Спустившись по ступеням, вы замерли у входа в гигантскую пещеру, с края которой спускается вниз аккуратная каменная лестница.

Огромное пустое пространство простирается впереди. Поселение из маленьких каменных лачуг утопает в лощине между рядами сталактитов и сталагмитов. В центре возвышается ступенчатый пьедестал, на котором сверкает сломанный Портал. Он сияет золотым светом, и от него в огромной пещере светло. Хотя пещера так велика, что дальняя часть и потолок скрываются в темноте.

Вы почувствовали, как мурашки бегут по коже и волосы шевелятся – такое мощное ощущение импакта перед вами. Разрыв четвертой степени... в сломанном кругу колеблется зловещий прорыв... сейчас он скован границами портала, но вы знаете: если он выйдет на свободу, все может закончиться очень плохо.

Подземный город почти пустует...

Если агенты пришли днем (т.е. когда жабусы работают, а кроки за ними надзирают):

Приглядевшись, вы заметили маленькие фигурки пятерых жаболюдей, перерабатывающих каменную породу в левой части пещеры. За ними наблюдает одинокий надсмотрщик. Где же остальные кроки? И где сам Крокус?..

С наблюдательной площадки видны все здания в пещере. **Покажи игрокам план пещеры.**

7.2 – Стройка

Здесь лежат кучи свезенной породы и свалка каменных отходов. За всеми этими кучами и блоками легко и удобно прятаться от надсмотрщиков, перебегая от одного объекта к другому.

У самой стены пещеры, в сумраке сталактитов и сталагмитов, находятся грязные лежанки жаболюдей, огороженные недавно выстроенными стенами (чтобы сгонять их всех на ночь в одно место, и чтобы они не сбежали). Тут течет сразу несколько ручьев, поэтому сыро и прохладно. В дебрях сталактитов и сталагмитов находится стена пещеры, к которой жабусы подвели свой подземный ход. Здесь ночуют 23 из 24 жабусов, а Пучеглаз находится в Доме наказаний (см. ниже). Днем их охраняет всего один крок. Агенты могут подкрасться к нему и напасть со спины: **ловкость + шпионаж УС 2** (кидает идущий первым). При удаче, у агентов есть один свободный ход Секундомера (они действуют,

а ошеломленный крок – нет).

Если агенты проникнут в Подземный город через подземный ход или в тележках с породой, они окажутся в «казарме» жаболюдей. Квакшан и Квамшут познакомят агентов с остальными рабочими, и жабусы будут скрывать присутствие чужаков от кроков.

Отсюда несложно подобраться «по стеночке» через пустующие строения к пирамиде, в которой живет Крокус. Если агенты прокрадутся туда даже без хамелеон-пленки, они без трудностей подкрадутся к пирамиде.

Незаметно добраться до дома наказаний: **ловкость + шпионаж УС 3**, кидает каждый идущий.

Незаметно добраться до казарм кроков: **ловкость + шпионаж УС 4**, кидает каждый идущий.

При провале в обоих случаях агентов замечают гварды у портала и поднимают тревогу.

Тревога

Если агенты пробрались в город без союзников (пепси-колов, крыс, Нахараджи) и в какой-то момент обнаружены, их окружают все кроки, которые находятся в подземном городе. Всего на начало миссии их 15: трое гвардов (см. **Раздел 4 – Пост гвардов**), трое надсмотрщиков в каменоломнях и здесь 9 (пятеро в казарме, двое у портала, один у пирамиды и один на стройке).

Даже если агенты справились с гвардами, надсмотрщиками в каменоломнях и здесь, на стройке (т.е. вывели из строя 7 кроков), сейчас им сразу противостоят еще 10, а через 2 хода на поле боя появляется сам Крокус. Победить в этой ситуации агенты не могут, поэтому инструктор объявляет, что после тяжелого сражения их скрутили и бросили перед Крокусом на колени. В этом бою Нахараджа уже не может прийти им на помощь, т.к. и он будет побежден, а ему надо заботиться о крысах, в общем, пойти на такой риск он не может.

Хотя при желании инструктор может провести этот бой. Для простоты, характеристики всех кроков одинаковы: **С=4 Л=3 Р=2 О=2**, спец.способности см. **Раздел 4 – Пост гвардов или Приложение 1: Персонажи**. Характеристики Крокуса см. ниже.

Крокус, увидев, что перед ним дети, которые не годятся для перевоплощения в кроков или жабусов, крикнется («Эти худосочные не могут стать моими слугами, они еще слишком малы!»), велит обыскать их, отнять все вещи (они будут в Пирамиде Крокуса, в Комнате воды) и бросить в Дом наказаний, скоро он проведет ритуал, а после него разберется с пленниками. Таким образом, агенты без вещей попадают в плен (см. **пункт 7.4 – Дом наказаний**).

7.3 – Казарма кроков

Просто большой каменный барак, в котором живут кроки. Сейчас там отдыхают пять кроков. Если агентам удастся незаметно подобраться к казарме, они могут следующее:

- неожиданно атаковать: каждый агент получает +2КК ко всем физическим действиям против кроков в первый ход боя.
- бросить в комнату кроков хлопушку: в узком пространстве с сильным эхом эффект хлопушки будет сильнее, т.е. кроки не получают своего обычного бонуса (+2 КК против оглушения), а сопротивляются действию как обычные люди.
- бросить в комнату кроков зажигательную бутылку: в узком пространстве огонь причинит по

3 повреждения каждому кроку в первый ход и еще по 2 повреждения во второй. Ослабленных кроков будет гораздо легче победить.

- поставить в помещение открытую бутылку с темной водой (например, через окно). Постепенно (примерно за полчаса) газы из бутылки усыпят всех кроков, находящихся внутри. Однако они проснутся, если сильно шуметь или причинить им вред. Спят кроки полчаса.
- можно закрыть кроков внутри, если тихонько подтащить и навалить побольше каменных плит. Через окна кроки не пролезут (слишком толстые), а баррикада удержит их.

В любом случае, шум боя будет слышен на всю пещеру, поэтому через 4 хода сюда примчатся три крока (от Портала и пирамиды), а еще через 3 хода придут остальные 3 вместе с Крокусом.

Правда, тут у агентов уже есть шансы: например, если за первые 4 хода они нейтрализовали пятерых кроков (например, удачно произошло оглушение), встав в узком проходе, они смогут лучше обороняться, к тому же, Пустик с Пучеглазом смогут немного помочь.

Но все равно, это весьма неудачный способ борьбы. Хотя если агенты предварительно договорились с пепси-колами и крысами, и те нападут на кроков сзади, это наоборот хороший тактический вариант.

7.4 – Дом наказаний

Если агенты попали сюда, сдавшись в плен, им не причинили вреда, а просто отобрали все вещи и швырнули в комнату, где уже содержатся пленники. А если агенты попали сюда, побежденные в бою, у каждого из них состояние «ранен».

Если агенты прокрались сюда незамеченные, им надо нейтрализовать двоих кроков, охраняющих комнату. Также можно попробовать пройти мимо гвардов в хамелеон-пленке. Они не стоят у дверей в камеры, а режутся в кости у себя в комнатке.

Комната 1: тут находятся двое бомжей, украденных совсем недавно. Их превращение уже началось: оба превращаются в жаболюдей. Они позеленели, и кожа покрылась волдырями, но пока еще вполне похожи на людей. Память они не потеряли, и если их освободить, то могут помочь в бою (правда, толку от них немного, получив первые несколько ударов, кинутся бежать).

Комната 2: тут сидят пленники, комната просто закрыта на массивный каменный засов. Агенты могут попытаться бесшумно отодвинуть его: **сила + атлетика УС 2**. Провал означает, что двое кроков услышали звук падения засова и рванули сюда проверить, что происходит – и нападают на агентов, увидев их.

Открыв комнату, агенты видят, что здесь содержатся трое пленников:

- Пустик, сын вождя пепси-колов;
- Пучеглаз, лидер жаболюдей;
- Игорек, глава научного отдела О.С.А.

Игорек очень рад, что агенты его нашли. Он рассказывает им, что здесь творится, если агенты еще сами об этом не узнали. Игорек сообщает, что его похитили просто по случайности: встретившись с агентами, Крокус бросил заклинание тьмы и ушел вниз, а гварды прикрывали его отход. Туповатые гварды ввязались в драку и, победив агентов, прихватили с собой того, кто подвернулся под руку, считая, что добавляют еще одного слугу для своего господина. Но Крокус презри-



Три знака

На портале три символа – Анкх, Ра и Бан. Игорек знает их значения (он очень эрудирован), но не знает, что с ними надо сделать. Он догадался, что значит Ра (символ Солнца): нужно чтобы в подземелья проник солнечный свет и упал на портал в момент активации.

Зеркальный двойник

Игорек рассказывает агентам о хитрости Крокуса, которую тот применил, когда в подземельях на него напало племя. Зеркальный двойник – заклинание, которое полностью копирует его. Обычно он выставляет двойника вперед, а сам действует под прикрытием.

Рука Крокуса

Игорек скажет, что заметил: у Крокуса проблемы с левой рукой. Ее, видимо, поразил какой-то земной грибок, в любом случае, она поражена болезнью. Возможно, этим стоит воспользоваться как козырем в переговорах. Вдруг агенты смогут вылечить Крокусу руку?

тельно отругал их, сказав, что ребенок не может стать кроком или жабусом, и отправил Игорька в комнату наказаний, не дав ему сказать ни слова.

Если Игорьку показать вещи, найденные в Библиотеке Ивана Грозного, он быстро изучит книгу и поймет, что с Крокусом можно договориться, т.к. он не злобен, а просто был расчетлив и хочет вернуться в свой мир.

Игорек предложит агентам переговоры с Крокусом, т.к. по его словам, владыка не уверен, что сможет активировать портал, не вызвав взрыва. Так что агенты могут сыграть на этом и помочь, если удастся договориться.

Если спросить хотя бы одного из кроков (УС 4) или просто спросить у кого-то из жаболюдей, станет ясно, что солнечный свет раз в сутки падает в центре озера. В какое время? Примерно через час после того, как агенты об этом узнают. Т.е. неважно, во сколько, важно, чтобы агенты узнали о такой возможности и могли через час поймать свет.

Пустик сообщает агентам, что он пытался убежать и пробраться к portalу, но вдруг его что-то ударило и парализовало, а одновременно с этим раздался громкий звук, который привлек кроков, и те его схватили. Игорек говорит, что это наверняка защитное заклинание Крокуса.

Пленники уже подружились, обменялись информацией, и Пустик готов уговорить племя напасть на Крокуса, т.к. понимает, что в противном случае все они просто могут погибнуть от взрыва. Поэтому если военный союз еще не заключен, Пустик предложит убежать всем вместе в племя, чтобы вернуться сюда уже во всеоружии. Если агенты не пойдут с ним, он попытается убежать сам, и уже через час пепси-колы с Нахараджей и крысами будут готовы атаковать.

Пучеглаз при успехе броска на **общение + обаяние УС 3** расскажет о потайном ходе, который роют жаболюди.

Убежать из дома наказаний можно 3-мя способами:

- **Открыть засов:** **ловкость + шпионаж УС 5** позволят понемногу отодвинуть каменный засов, пользуясь простейшими средствами вроде шпильки для волос, веточки и т.п. При неудаче засов все равно открывается, но падает с грохотом, и безоружным агентам надо противостоять двум крокам-охранникам, что весьма сложно.
- **Помощь жабусов:** если агенты завоевали доверие жаболюдей, то когда им вечером принесут

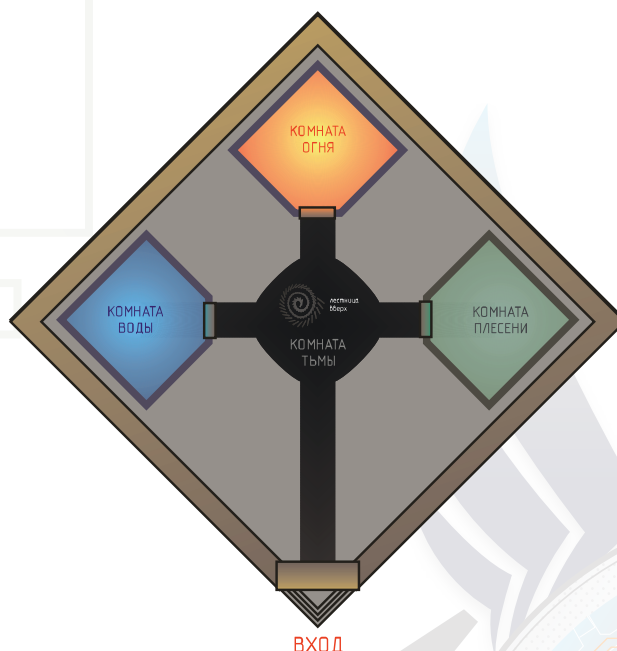
поесть, жаболюди в каше спрячут длинный металлический нож, который поможет открыть каменный засов аккуратно и бесшумно – так что, выкинув **УС 3**, агенты смогут прокрасться мимо комнаты охранников и уйти.

- **Нападение:** если агенты уже способствовали тому, чтобы пепси-колы и крысы заключили военный союз, то вскоре те нападут, и пока основные силы отвлекают кроков боем, несколько крыс прокрадутся сюда и освободят пленников.

7.5 – Пирамида

Здесь Крокус живет и занимается изысканиями: как победить грибок, как восстановить свою силу, как починить и активизировать портал. Сюда жабусы и кроки стаскивают различные компоненты для ритуалов, которые смогли добыть в подземельях и на поверхности.

У пирамиды всегда дежурит один крок (не для того, чтобы защищать Крокуса, но чтобы исполнить его приказ, если понадобится). Если агенты смогут нейтрализовать его за 3 хода, значит, остальные кроки не заметили потасовки. Другой вариант: отманить крока на боковую или заднюю сторону пирамиды, там бой будет незаметен для остальных.



Вход: проем и коридор, ведущий в пирамиду. Коридор под действием *сигнального заклинания*. Каждого чужака, который вошел в коридор, бьет парализующим разрядом (*дар + сопротивление УС 3*, провал означает паралич на 3 хода), кроме того, по всей пещере раздается резкий тройной удар колокола. Кроки сбегутся через 5 ходов, и агентам придется биться с превосходящими силами.

Сигнальное заклинание можно почувствовать: первый входящий кидает *дар + чувствительность УС 3*. При успехе он видит слабые узорчатые контуры на полу, похожие на алые лазерные лучи. Если шагать мимо них, заклинание не сработает. Каждый, кто не видит лучи, может пройти, если его направлять: *ловкость + акробатика УС 2*, провал значит, что идущий задел луч, и заклинание сработало.

Заклинание можно снять Негасферой (см. выше).

Комната тьмы: укрыта *заклинанием блуждания*. Каждый, кто попадает сюда, плутает в темноте, дезориентированный, стучается о стенки и не может найти выход, если не выкинул *разум + дар УС 6*. Заклинание работает сутки, пока горят свечи тьмы (это свечи-наоборот: черные, горящие густой тьмой). Потушить свечи можно двумя способами: почувствовать их (*дар + чувствительность УС 2* на каждую свечу) или попытаться найти каждую наощупь. В воздухе пахнет характерной свечной гарью, и свечи, а отличие от выходов, нащупать можно.

Если агент почувствовал или нащупал свечу, он может подойти и потушить ее (-1 пункт здоровья, независимо от того, тушит ли он голыми руками или в перчатке и т.п.). После каждой потушенной свечи УС уменьшается на 1 пункт. Например, если горят 2 свечи из пяти, *УС 3*. Другой вариант: использовать живой свет. Он гасит темноту и после этого отдыхает 3 часа. Также, заклинание можно снять Негасферой (см. выше).

Когда становится светло, агенты видят 5 больших черных свечей, вход, откуда они пришли, и три коридора: направо, налево и вперед.

Комната плесени: здесь Крокус выращивает оборную стигийскую плесень, с помощью которой превращает людей в своих слуг, кроков и жабусов. Агенты чувствуют резкий неприятный запах, а затем видят проем, сверху донизу заросший густым темно-зеленым мхом. Это *мохиндер*, стигийское растение, которое часто используют для охраны помещений от диких животных. Его можно просто выдрать, но тот, кто испачкает в нем руки, внезапно станет очень уродливым (кожа покроется коростой, -2 к общению) и неловким (голова кружится от токсинов, -2 к ловкости) на 1 час. Ячейка медпака от ядов нейтрализует оба эффекта.

Обследование мохиндера: *дар + чувствительность УС 2* позволит понять, что мох хочет есть, а *разум + животный мир УС 3* подскажет, что питается он... жаром и огнем. Если зажечь факел, мох с урчанием тянется к огню и быстро пожирает его (факел не гаснет, огонь отрывается от него и «впитывается» в мох). Примерно 4-х факелов или 1-го костра будет достаточно, чтобы покормить мох, тогда он временно обвиснет (на полчаса), и можно будет спокойно пройти.

В просторной комнате влажно, со stalactитов капает вода. Здесь на круглых гладких валунах растет белая стигийская плесень. Посередине возвышение, на котором лежит плита: там древнеегипетской клинопи-

сью написано, как выращивать плесень и кормить ей людей, чтобы они превращались в слуг для Владык. Это древняя плита, еще того периода, когда Осирис пытался вторгнуться на Землю. *Разум + анализ УС 4* или *дар + логика УС 3* позволят понять, как именно происходит процесс трансформации из людей в кроков или жабусов.

Агенты могут взять образцы плесени для изучения ее мутагенных свойств в лаборатории О.С.А. (см. раздел «Бонусы»).

Комната огня: огненная завеса охраняет от незваных гостей лабораторию Крокуса. Ее действие такое же, как в забое с дуфтитом, см. *Раздел 6 – Каменоломни*. Преодолеть ее можно, залив водой (которую легко набрать в соседней комнате) или просто пройдя с закрытыми глазами сквозь огонь. Заклинание также можно попытаться снять Негасферой. Огненной завесой можно поджечь дерево, одежду или что-то еще подобное (например, чтобы покормить мохиндер).

В лаборатории совсем немного приборов и аппаратов, потому что, очнувшись после тысячелетнего сна, Крокус немного сумел создать своими руками. Некоторые аппараты (например, перегонный куб) сделаны из разных деталей, которые кроки наворачивали на поверхности. Изучение лаборатории подскажет агентам:

- Крокус обрабатывает дуфтит, нагревая кристаллы и затем счищая с них зеленый налет. После обработки счищенный дуфтит помещается в специальный граненый кристалл, и Крокус прогоняет сквозь него свою магическую силу (из правой руки в левую). Минерал принимает на себя действие проклятия и временно Крокус возвращает его силы. Весь пол усеян толстым слоем отработанного минерала (он темнее, чем обычный, и легко крошится).
- На отдельном постаменте лежат мелкие осколки портала. При взрыве 5500 лет назад, целый кусок разлетелся на мелкие осколки, теперь Крокус с помощью жаболодей откапывает эти осколки и собирает их как пазл, чтобы потом скрепить и поставить на место. Агенты видят практически собранный кусок портала, но некоторых кусочков не хватает.

Комната воды: агенты видят водопад, стекающий сверху и вместо двери перегораживающий проход. Сквозь него не видно, что в комнате. Если обследовать воду: *дар + чувствительность УС 2* дает понять, что с ней что-то не так, и заметить, что в воде проскальзывают маленькие то ли стекляшки, то ли кристаллики. Если выкинут *УС 4*, агент понимает, что это острые тонкие льдинки, а вода ледяная. Если сунуть туда руку, льдинки просто царапают ее и все (+ очень холодно). Но если агент пытается пройти, его мгновенно замораживает (спасти от этого может только Негасфера, если в момент заморозки она у агента, который проходит), водопад превращается в ледяную стену, а агент теряет сознание. Можно толкнуть стену, она упадет внутрь комнаты и разобьется (бесчувственный агент останется лежать посреди осколков льда и придет в себя через час).

В комнате много камней, поросших мхом и водорослями, между которыми плещется неглубокая теплая вода. Тут живет Крокус.



Здесь же находятся гаджеты, отобранные у агентов (если агенты попадали в плен). Они лежат в небольшом тайнике: бассейне с бурлящей водой (примерно 15 литров), которая кусает каждого, кто к ней прикасается (1 повреждение). Рядом с бассейном черпак (примерно 1 л). На дне бассейна стекло, под которым лежат гаджеты агентов и еще кошелек Крокуса с древне-стигийскими монетами из чистого золота. Извлечь гаджеты, не замочив их, можно четырьмя способами:

- **Ударить током** (например, использовать *искру* из боевых перчаток), тогда она опадет, и ее можно будет легко вычерпать, а затем поднять стекло;
- **«Выманить» воду**: если подставить ей руку, она потянется кусать ее, с сердитым шелестом и бормотанием, если руку отодвинуть быстро, вода вернется в бассейн, злобно шипя. А вот если отодвигать руку медленно, вода перекатится через грань бассейна и разольется по полу, утратив свою кусачесть;
- **Вычерпать воду** черпаком за 5 раз, при каждой попытке вода вскидывается и яростно кусает того, кто вычерпывает (1 повреждение);
- **Выпить воду**. Если наклониться к бассейну лицом, вода не станет кусаться, она реагирует лишь на попытку что-то взять из бассейна. Поэтому, если агенты выпьют (каждый примерно по литру или даже больше), вода не причинит им ущерба. Но у каждого, кто выпил литр или больше воды, будет -1 к ловкости на 30 минут.

Если агенты проникли в пирамиду днем, Крокус находится в лаборатории и проводит изучение грибка, который атаковал его левую руку. Тут полутемно, Крокус стоит к агентам спиной и произносит заклинание *энергошар*, атакуя им плесень, выложенную на плите, и рассматривая результаты (погибла ли плесень, полностью или частично и т.д.). Он хочет выстрелить энергошаром себе в руку и выжечь плесень, но не уверен, что получится ее полностью истребить.

Крокус не замечает вошедших, если они не производят шума: он поглощен экспериментом с энергошаром. Если напасть на него, агенты получают целый ход, в который действуют только они. Если агенты пытаются заговорить, см. пункт «Встреча с Крокусом».

Если агенты проникли сюда ночью, Крокус находится в комнате воды и спит. Если агент заморожен в водопаде, Крокус просыпается и поднимает тревогу: все кроки бегут сюда и придут уже через 5 ходов. Сам Крокус создает зеркального двойника, прячется в темную нишу за покрывало, а затем обрушивает ледяную стену с агентом и требует, чтобы остальные сдавались в плен (см. пункт «Встреча с Крокусом»).

7.6 – Портал

Подойти к portalу незаметно можно только в хамелеон-пленке, т.к. он стоит на открытом пространстве, хорошо освещает все вокруг, и возле него постоянно дежурят 2 крока, готовые поднять тревогу. При этом вокруг портала выставлена та же сигнализация, что и в пирамиде Крокуса, т.е. если чужаки подходят вплотную, по ним бьет парализующий разряд, и по всей пещере раздается резкий тройной удар колокола.

О том, как настроить и запустить портал см. *Раздел 8 – Портал «Осирис»*.

Встреча с Крокусом

Независимо от того, где и при каких обстоятельствах агенты встретятся с Крокусом, сценарий их общения будет примерно одинаковым. Если они попадут в плен и сообщат ему, что пришли с переговорами, или если они просто заявятся к нему среди бела дня и т.д. – Крокус даст им 1 минуту чтобы рассказать, что они хотят и что могут ему предложить. Если агенты в эту минуту не скажут то, что ему интересно (см. ниже), он прикажет крокам взять их в плен, отобрать все вещи и поместить в комнату наказаний.

Наконец вы видите владыку подземелий, Крокуса. Он не такой крупный, как кроки, но все равно больше и массивнее, чем человек. На нем роскошная мантия, украшенная золотом – она выглядит совсем новой, не похоже, что ее носитель тысячу лет спал глубоко под землей.

Покажи игрокам карточку Крокуса. Если игроки заметили, что у него что-то не так с левой рукой, подтверди им это. Если не заметили, но выкинули *разум + анализ УС 3*, подскажи им это.

Крокус смотрит на вас желтыми глазами, в которых смешались презрение и осторожность. От его взгляда у вас мурашки по коже, такое ощущение, что сейчас он щелкнет пальцем, и вы исчезнете, как надоедливые комары.

– Смертные, – говорит Крокус холодным, гулким голосом. – Вы сами пришли в мои владения. Значит ли это, что вы хотите примкнуть к моей будущей армии? Или вы пытаетесь помешать мне? Или у вас другое дело? Не медлите, отвечайте, мне дорого время!

Агенты могут просто выбрать того, кто будет вести переговоры: *общение + убеждение УС 5*, провал означает, что Крокус не видит в них никакой пользы и приказывает крокам увести их.

– Ваши предложения ничтожны. Слуги, взять их!

Доводы, способные помочь убедить Крокуса:

Мы сможем восстановить портал, и ты уйдешь в свой мир, но ты должен оставить здесь всех землян.

Крокус не верит и требует доказательств, как именно. Если агенты дают слово Игорю или сами говорят Крокусу о том, что символы имеют определенное значение, +3 КК к убеждению. А если показывают уже добытый Анкх или глиняную птицу, Крокус автоматически соглашается на сотрудничество.

Мы поможем вылечить твой грибок, если ты будешь сотрудничать.

+3 КК к убеждению, если агенты покажут свой мед.пак.

Оба этих предложения вместе.

Крокус соглашается на сотрудничество.

Успех означает, что Крокус согласен совместно с агентами активировать портал и уйти домой, оставив здесь тех, кто не захочет пойти за ним.

– Да будет так, – гулко сказал Крокус, глядя на вас с заметным большим вниманием. – Скрепим наш договор, – он шагнул вам на встречу и протянул свою могучую когтистую лапу. В момент рукопожатия между вашей и его чешуйчатой ладонью что-то сверкнуло, тебя слегка обожгло. Ты видишь, что на твоей ладони появился замысловатый, словно выжженный знак. Крокус показывает свою ладонь, на которой точно такой же.

– Знак договора, – говорит он, оскалив пасть. – Тот из нас, кто задумает предательство, лишится руки. Теперь мы можем доверять друг другу, правда?

Кто победит в большой битве?

Если будет битва, победит та сторона, у которой выйдет больше успехов. Перед началом битвы надо уточнить, сколько кроков осталось у Крокуса. Их число умножить на 2, это и будет КК кроков. У дикарей и крыс сообща 15 КК. У дикарей без крыс 10 КК.

Затем инструктор кидает кубики за кроков, игроки кидают кубики за своих союзников. И смотрят, кто победил. Исходов у боя три:

1. Победили кроки, в конце битвы их осталось на ногах трое + сам Крокус.
2. Ничья: дееспособны Крокус и Нахараджа, все остальные без сознания. Здесь Нахараджа предлагает переговоры, и Крокус принимает их (см. предыдущий пункт).
3. Победили союзники, Крокуса прижали к стене (к пирамиде или к portalу, в зависимости от того, где происходит бой), с ним можно поговорить или оглушить.

Это расклад, если агенты не участвовали в общем бою, а, например, освобождали пленников, пока союзники отвлекают Крокуса.

Если агенты участвуют в бою вместе со всеми, они дают союзникам еще +5 КК на решающий бросок. Но в случае проигрыша они также оказываются в плену у Крокуса, в состоянии тяжело раненых. Если они не смогут договориться с Крокусом о сотрудничестве, это провал миссии (см. *Вариант окончания № 4 – Поражение*).

Крокус, маг



Умения

Атлетика = 3, Выносливость = 3
Рукопашный бой = 3, Анализ = 3
Выживание = 4, Убеждение = 4
Понимание людей = 2
Магия материи = 3
Сопротивление = 2

Жезл магии (3): дает Крокусу 1 дополнительное заклинание в сутки.

Способности (как у всех кроков): шкура дает защиту 1, +2КК от оглушения, парализации и т.п., хвостовая подсечка.

Заклинания Крокуса (9 заклинаний в сутки, израсходовав их, идет рукопашную)

Энерго-шар

дальность = 6 гексов

По одному противнику, повреждений столько, насколько больше успехов (↑). Но нужно попасть по жертве, **ловкость + магия материи** против **ловкость + уклонение**.

Зеркальный двойник

дальность = 10 гексов

Ставит двойника, который может говорить, двигаться. Двойник может находиться на расстоянии не более 5 гексов от Крокуса. Держится, пока Крокус руководит им, но первый же удар (выстрел) разбивает зеркало на осколки. Руководство двойником – короткое действие в каждый ход.

Шипы до конца боя

Шкура Крокуса становится шипастой, все, кто находится на одном гексе с ним, теряют по 1 пункту здоровья в ход. Крокус получает +1КК ко всем физическим действиям против тех, с кем сражается в ближнем бою.

Скользкость 5 ходов

дальность = 4 гексов

Пол в одном гексе становится очень скользким. Любой, кто стоит в нем или пробегает сквозь него, кидает **ловкость + акробатика** против **УС 5**, при неудаче падает (теряет 1 пункт здоровья). Каждая попытка встать – **УС 4**.

Глухая темнота 5 ходов

дальность = 6 гексов

Гекс² покрывается непроницаемой темнотой и тишиной. Никто ничего не видит и не слышит, что дает -2КК ко всем действиям и делает невозможным все прицельные действия. Крокус прекрасно видит и слышит там.



Помочь Крокусу

Если агенты и Крокус договорились о сотрудничестве, они могут помочь магу тремя способами:

- Вылечить грибок: ячейка мед.пака против болезни эффективно ослабит грибок, и уже через час Крокус восстановит часть своей силы (*дар* станет = 6, *Магия материи* = 4), т.е. на бросок по активации портала он получит не 8 КК, а 10 КК.
- Усилить Крокуса с помощью жвачек: фиолетовая даст ему +1 к дару, зеленая переведет в состояние «Усилен», обе жвачки дают по +1 КК, эти эффекты кумулятивны.

- Нахараджа может провести пси-воздействие по очищению разума Крокуса, это дает еще +3 КК к финальному броску.

Итого, Крокус, имеющий изначально 8 КК на бросок, может получить максимум +7 КК и бросать уже **15 кубиков**. Впрочем, **УС 10** сложно выкинуть и с таким количеством кубиков, поэтому с использованием символов и Анкха активация будет гораздо безопаснее и вернее.



8 – ПОРТАЛ «ОСИРИС»



В основании портала есть три глыбы, на которых начертано три важных символа:

Анкх, символ жизни,
Ра, символ Солнца,
Бан, символ души.

Это не просто украшения, а три ключа, позволяющих стабилизировать портал. Только при наличии всех трех элементов на своих местах, Крокус сможет открыть стабильный портал в Стигию. Крокус не подозревает о том, что символы имеют такое значение. Он всегда считал древние символы всего лишь ритуалами, не имеющими волшебной силы. Поэтому он пытается пробить портал магической силой, починив его, и надеяться, что тот не взорвется... Рискованный путь – с символами гораздо надежнее.

Открыть портал: УС 10.

Это сложно даже Крокусу: он кидает **8 КК**. В случае удачи, портал открывается, и Крокус уходит в Стигию, стараясь забрать с собой своих слуг. Но в случае неудачи портал самоуничтожается, и отдача может быть очень сильной. Отнимите получившееся число успехов от 10 УС. Получившийся результат покажет, что произошло:

- ↓1-2: Очень слабая отдача. Портал взрывается, кто был рядом, теряют 3 пункта здоровья. Тот, кто пытался активировать портал, навеки лишается дара и всех мистических способностей.
- ↓3-4: Слабая отдача. Портал взрывается, все, кто был рядом, тяжело ранены. Тот, кто пытался активировать портал, погибает от перенапряжения.
- ↓5-6: Умеренная отдача. Портал взрывается, свод Подземного города обрушивается, все, кто был там, без сознания. Через несколько часов они приходят в себя, в состоянии «тяжело ранен», с силой и ловкостью равными 1. Тот, кто пытался активировать портал, погибает от перенапряжения.
- ↓7: Сильная отдача. Портал взрывается, все, кто был рядом с ним, гибнут. Все, кто был в Подземном городе и находился в комплексе пещер, получают тяжелые ранения. Разрушена пещера пепси-колов, почти разрушены норы крыс. Библиотека Ивана Грозного завалена. Тоннель Метро-2 дал трещины и вышел из строя, часть пола обвалилась вниз.
- ↓8+: Очень сильная отдача. Портал взрывается, гибнет все живое в пещерах, Метро-2 разрушено, близлежащие ветки метро повреждены, произошел ряд аварий.

Игорек

Попав в плен, Игорек просканировал портал с помощью своего дара и высокой чувствительности и догадался, что символы на его основании – это ключи к стабилизации. Но он сумел догадаться только о назначении Ра, символа Солнца. Он понял, что надо осветить портал солнечным светом, это поможет в его работе. Если игроки покажут Игорю Анкх, Игорек обследует его и поймет, что это ключ от портала, который нужно вставить в основание. Если игроки ничего не

знают об Анкхе, то кто-то из жаболюдей, увидев, как все обернулось, расскажет им, и они смогут сходить в забой, чтобы достать его.

Игрокам останется понять, что означает третий символ, Бан, «душа». Но, увидев его на постаменте, агенты сразу вспомнят глиняную статуэтку на Крысиной площади (см. [Раздел 4 – Крысы](#)). Если агенты еще не получили ее, Нахараджа прикажет крысам принести статуэтку.

Сквозьстен, если агенты его нашли, также может помочь: при использовании на портал в момент активации, он добавляет еще +2 КК к броску. Другой способ: попробовать с его помощью пройти сквозь запечатанный портал, не активируя его. Носитель кидает **дар + ловкость + 4 КК УС 8**, в случае успеха проходит через портал, не потревожив его. Но в случае неудачи носителя отбрасывает (он без сознания на 10 минут), а сам портал еще больше трескается, и УС на его активацию становится не 10, а 12! Если у агентов нет сквозь-стена, Игорек обязательно упоминает о том, что его отобрали кроки.

Смысл символов:

Ключ «Ра» включает встроенный стабилизатор энергии, который есть в портале. Сейчас он не работает, но солнечный свет заряжает молекулярные солнечные батареи и запускает стабилизатор. С ним вероятность срыва портала уменьшается (-1 УС активации портала).

Ключ «Анкх» делает включение портала более стабильным (-1 УС активации портала).

Ключ «Бан»: любой человек с даром может добровольно поместить свою душу в статуэтку. Если ее вложить в основание портала, дар человека поможет удерживать буйство энергий в нужном русле (-2 УС активации портала). Но если активация неудачна, птица разрушается, и человек, вселившийся в нее, погибает. Если активация удачна, птицу можно вынуть, приложить к сердцу человека, и его душа вернется в тело.

О действии этих ключей могут догадаться и подсказать игрокам Игорек и Нахараджа.

Если использовать все три ключа сразу, портал откроется автоматически и будет действовать стабильно. При таком исходе Крокус благодарен агентам и выполняет условия сделки. Он возвращается в свой мир.

Премии

Библиотека была найдена: + 1 тач каждому, кто активно участвовал в ее поиске.

Лист с данными из Макроса: содержит ценные сведения, группа получает 10 линков.

Гаджеты из Пирамиды сопряжения: за всю сферу целиком агенты могут получить 10 линков. Они не могут оставить себе ни один из этих предметов, т.к. их необходимо изучить ученым О.С.А.

Темная вода: будет полезна для О.С.А., группа получает 5 линков на следующее задание.

Стигийская белая плесень: будет полезна для О.С.А., группа получает 3 линка на следующее задание.



Вариант окончания 1 – «Досрочное завершение»

Узнав о старой скважине, агенты поймут, что у них появилась возможность подняться на поверхность и доложить обо всем начальству. Но подняться можно только утром. Если утром агенты поднимутся на поверхность, это будет альтернативный финал миссии. Они сообщат ценную информацию штабу, сюда срочно будут переброшены элитные группы агентов и спецназ О.С.А. во главе с Эндором – и пока агенты отдыхают на поверхности, силы О.С.А. остановят Крокуса и нейтрализуют разрыв. То есть, все закончится хорошо и миссия будет выполнена. Но агенты получают минимум опыта – по 1 тачу.

Вариант окончания 2 – «Возвращение героя»

Правительство Стигии узнает о том, что запечатанный древний портал ведет на Землю, и что его пытается открыть национальный герой Стигии, Крокус. Ученые распечатывают портал со своей стороны, и целая правительственная делегация придет в Подземный город, чтобы встретить своего давним-давно пропавшего земляка.

Момент, в который появится делегация, инструктор определяет сам. Например, если агенты попали в плен, а Крокус готовится к опасному ритуалу по активации, то в последние минуты портал может раскрыться сам собой, а пришедшие дипломаты из Стигии расскажут Крокусу о том, что с момента его исчезновения прошло уже 1000 лет, что на своей родине он легендарный герой. Крокусу будут больше не нужны ни кроки с жабами, ни, разумеется, пленники, поэтому он всех отпустит. Другой вариант: стороны готовы к большой битве, но портал вспыхивает и открывается. И т.п.

В любом случае, это один из оптимальных вариантов исхода: самый бескровный и простой. Кроков и жабов стигийские ученые помогут быстро вернуть в человеческую форму.

Агенты получают по 2 тача и +2 КК к связям с правительством Стигии за оказанную услугу.

Вариант окончания 3 – «Плен»

Агентов побеждают в одном из боев и доставляют к Крокусу. Если в группе есть рослинги, Крокус начинает процесс их превращения в жаболюдей. Остальных держат в комнате наказаний, и если они не могут сбежать, миссия считается проваленной.

Те, кто превратился, работают на каменоломнях, те, кто нет, сидят в камере вместе с Игорьком. Через сутки в пещеры врываются элитные агенты О.С.А. и спецназ во главе с Эндором, они побеждают Крокуса, закрывают разрыв и освобождают всех пленников. Обратное превращение кроков и жабов в людей займет около недели и будет осуществляться уже вне миссии.

Миссия провалена, агенты не получают тачей, но все найденные ими вещи, кроме вещей из Пирамиды сопряжения, остаются в их распоряжении.

Вариант окончания 4 – «Поражение»

Агенты проигрывают финальный бой. Миссия провалена, дальнейшие события развиваются как в варианте 3, но за то, что агенты дошли до финала, каждый получает по 1 тачу.

Вариант окончания 5 – «Слабая дипломатия»

Агенты договариваются с Крокусом, но договоренность не самая лучшая – например, Крокус остается хозяином подземных пещер и не возвращает свободу тем, кого похитил. В этом случае, разбираться с ним будут «старшие товарищи», миссия выполнена «на грани», каждый агент получает 2 тача.

Вариант окончания 6 – «Полная победа»

Агенты побеждают Крокуса в бою. Либо договариваются, что он покинет наш мир и оставит тут всех, кто не захочет пойти с ним. Вместе с Крокусом или самостоятельно, агенты стабилизируют портал, проводят туда Крокуса, и разрыв закрывается. Миссия выполнена отлично, агенты получают по 3 тача.

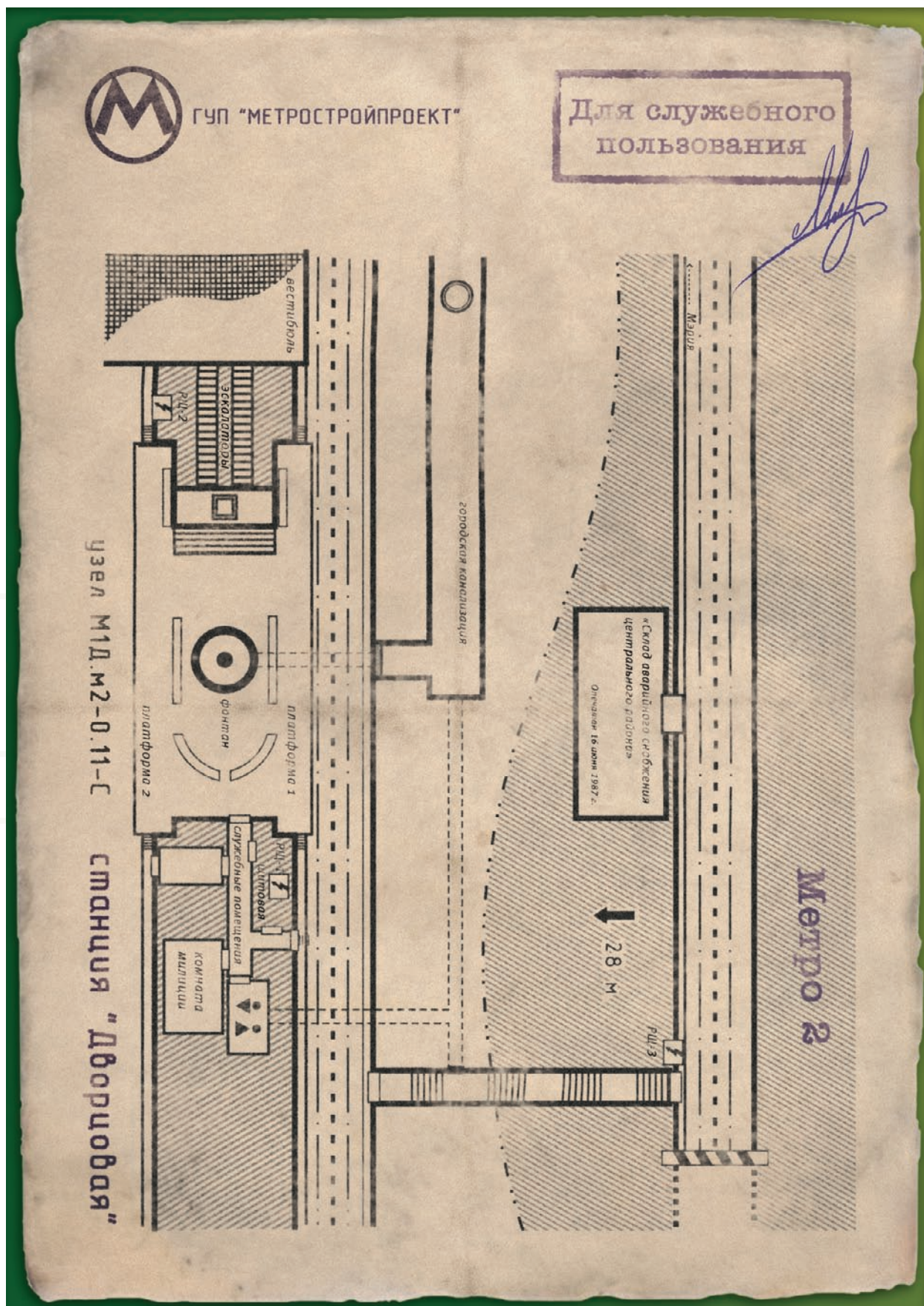


- 1 – Библиотека Ивана Грозного (раздел 2, стр. 9)
- 2 – Темная вода (раздел 3.1, стр. 17)
- 3 – Пост гвардов (раздел 3.2, стр. 18)
- 4 – Перекресток (раздел 4.1, стр. 21)
- 5 – Обиталище Пелси-колов (раздел 4, стр. 21)

- 6 – Пещеры крыс (раздел 5.2, стр. 27)
- 7 – Нора Нахараджи (раздел 5.3, стр. 28)
- 8 – Каменоломни (раздел 6.2, стр. 30)
- 9 – Анхк (раздел 6.4, стр. 32)
- 10 – Подземный город (раздел 7, стр. 33)

- 11 – Пирамида (раздел 7.5, стр. 35)
- 12 – Портал «Осирис» (раздел 8, стр. 39)
- 13 – Тайный ход (раздел 6.3, стр. 31)
- 14 – Казармы кроков (раздел 7.3, стр. 34)

Пора не зноч
этих урэмбем
этих монем
0 метрах





ПРИЛОЖЕНИЕ – ПЕРСОНАЖИ И СУЩЕСТВА «МЕТРО-2»

Николай Рукавицын



Умения

Бег = 3
Рукопашный бой = 3
Езда = 2
Стрельба (огн.) = 3
Уклонение = 2
Выживание = 1
Техника = 2
Связи в органах = 3

Характер: уравновешенный, любит порядок и спокойную обстановку, недоволен своей карьерой. Будет помогать агентам, считая пришельцев из другого мира мутантами или неизвестными науке видами. Если рассказать ему правду (все равно потом стирать память), сначала не поверит, но, увидев кроков, полностью встанет на сторону агентов. Регулярно агенты будут замечать, что Николай щиплет себя за руку, надеясь проснуться.

Вещи: табельный пистолет, каждый выстрел наносит 3 повреждения, 8 зарядов.

Совесть: +2 КК
Трусливость: -1 КК
Любознательность: -

Жадность: -
Честолюбие: +1 КК
Авторитет: +2 КК

Без сознания
(вне игры)

Тяжело ранен
(-3к)

Ранен
(-2к)

Ранен
(-2к)

Легко ранен
(-1к)

Ослаблен

Ослаблен

Здоров

Усилен
(+1к)

Здоровье восстанавливается: 1 пункт в сутки
Восстановление: 1 пункт в час

Профессор Эрнест Кульбитов



Умения

Медицина = 2
Техника = 3
Анализ = 3
Знание истории = 3
Знание археологии = 3
Убеждение = 2
Связи в научных кругах = 3

Характер: чудаковатый профессор археологии, увлеченно исследующий подземелья и пещеры, уже давно помешавшийся на идее отыскать Библиотеку Ивана Грозного. Вполне порядочный человек, хоть и со странностями, Кульбитов не лезет в чужие дела и предпочитает, чтобы не лезли в его. Он бесшабашен, и к присутствию детей отнесется, как к неожиданной помощи, которая очень кстати. А о том, что дети здесь подвергаются опасности, он просто не подумает. Это не значит, что он совершенно безответственный – за пропавшего Игорька переживает и думает, как его отыскать, просто боится, что если отвлечется на поиски мальчика, то кто-то другой откроет Библиотеку раньше, и заберет славу первооткрывателя себе.

Совесть: +1 КК
Трусливость: +2 КК
Любознательность: +3 КК

Жадность: -
Честолюбие: +2 КК
Авторитет: -2 КК

Без сознания
(вне игры)

Тяжело ранен
(-3к)

Ранен
(-2к)

Ранен
(-2к)

Легко ранен
(-1к)

Ослаблен

Ослаблен

Здоров

Усилен
(+1к)

Здоровье восстанавливается: 1 пункт в сутки
Восстановление: 1 пункт в час



Митя Батьковский



Веселый, общительный парень, увлеченный спелеолог и экстремал. Он будет совершенно не удивлен тем, что в подземельях «шляются какие-то дети», потому что сам с детства лазил, где хотел. Он участвовал в геокэшинге, играх типа «Encounter» и «Дозор», поэтому вполне может поверить, если сказать, что агенты – игроки одной из подобных игр.

Без сознания
(вне игры)

Тяжело ранен
(-3к)

Ранен
(-2к)

Ранен
(-2к)

Легко ранен
(-1к)

Ослаблен

Ослаблен

Здоров



Здоровье восстанавливается: 1 пункт в сутки

Восстановление: 1 пункт в час

Нина Подмигова



В отличие от своих коллег, Нина, как нормальная женщина, более строго отнесется к пребыванию детей в подземельях. Она попытается расспросить их, что они тут делают, и будет наиболее подозрительно настроена. Она потребует у агентов оставаться с ними, пока они не выберутся на поверхность. Чтобы убедить ее, что агенты самостоятельные люди и могут идти, куда им нужно, потребуется **общение + убеждение УС 5**.

Если агентам не удалось убедить Нину, что с ними все в порядке, она не может остановить их физически, но попытается отговорить от путешествия без взрослых.

Без сознания
(вне игры)

Тяжело ранен
(-3к)

Ранен
(-2к)

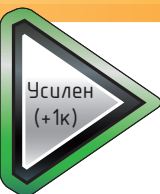
Ранен
(-2к)

Легко ранен
(-1к)

Ослаблен

Ослаблен

Здоров



Здоровье восстанавливается: 1 пункт в сутки

Восстановление: 1 пункт в час

Двухвостые крысы



Умения

Бег = 3, Выживание = 3
Выносливость = 2

Крысы хилые, у каждой по 5 пунктов здоровья!

Характер:

дикие и примитивные, крысы не очень агрессивны по своей природе, но не любят людей, потому что с ними идет затяжная война – а тут еще застали сначала спелеологов в опасной близости к **священной плите**, а затем агентов прямо у плиты.

Яд: при успешном укусе, кроме 1 повреждения, крыса заражает ядом – медленно действующим, но весьма сильным: **сила + выносливость УС 3**, при провале яд снимает по 1 пункту здоровья в час. Ячейка мед-пака против яда вылечивает одного человека. Также противоядие есть у пепси-колов.

Без сознания
(вне игры)

Тяжело ранен
(-3к)

Ранен
(-2к)

Легко ранен
(-1к)

Здоров



Здоровье восстанавливается:
1 пункт в сутки

Восстановление:
1 пункт в час



Особенности кроков

Атака: 1 в ход, мощный удар лапой на 2 повреждения (6 КК) или укус (5 КК) на 3 повреждения.

Шкура-броня: дает защиту 1. Т.е. все атаки по крокам наносят на 1 повреждение меньше (но минимум 1).

Устойчивость: кроков сложно оглушить, свалить с ног, отравить, усыпить или парализовать. Против всех подобных эффектов у них +2КК (а у Бо-бо и Толсторожа +3КК).

Хвост: вместо атаки могут делать подсечку хвостом: Сила + 2КК, жертва кидает Ловкость + Акробатику. Если крок выиграл, его жертва падает и теряет 1 пункт здоровья. При бое с упавшим, крок имеет +2КК на все физические действия. Если упавший пытается подняться, он тратит на это долгое действие.

Медленность: кроки слишком тяжелы не могут быстро передвигаться. Т.е. от них легко убежать.

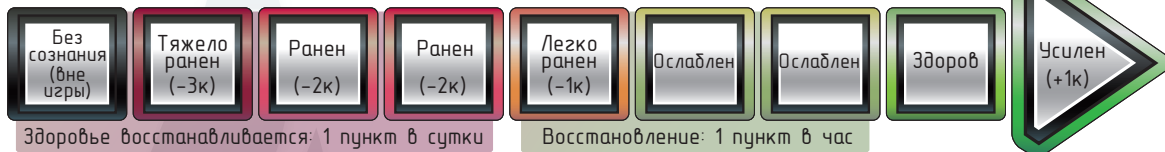
Клеопатр



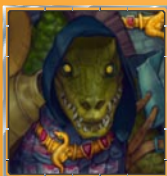
Атака: 2 повреждения.

Он был членом племени пепси-колов, поэтому в его словах проскальзывают слова из языка племени (см. Раздел 4): например «Клянусь Колгейтом!» или «Магги тебе под хвост!».

Клеопатр любит отпускать тупые шутки и строить из себя умного, но на самом деле, он дурак дураком.



Шурик



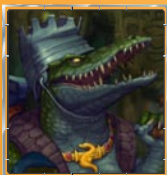
Атака: 2 повреждения.

Главный среди гвардов. Самый маленький по росту, но самый умный и хитрый из них. В прошлой жизни был чернорабочим в метро.

Шурик любит обдуривать и разводить всех вокруг, мечтает стать правой рукой и ближайшим помощником Крокуса.



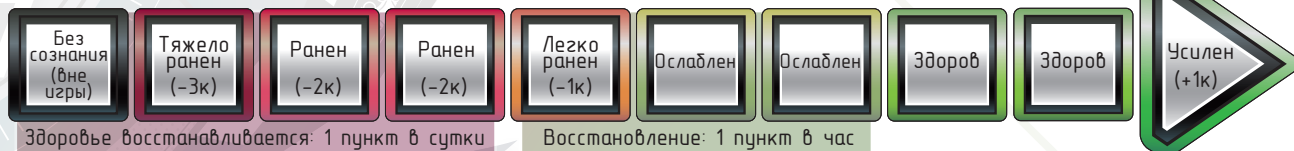
Бо-бо



Атака: 3 повреждения.

Тупой, но очень сильный крок, который был одним из бомжей (товарищей Шарика). В прошлой жизни он был боксером-неудачником.

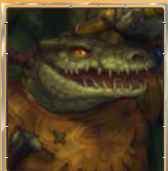
Бо-бо слушается Шурика, не любит Клеопатра. Он жестокий и обожает кого-нибудь избить. Быть кроком ему очень нравится.





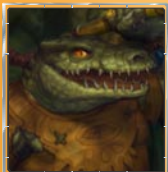
Особенности кроков (см. на стр. 46)

Хлыст: надсмотрщики могут драться и с помощью кнутов, но только Крутохлыст делает это мастерски. Его кнут снабжен тройным концом с тяжелыми и острыми зубцами. Каждая успешная атака этим кнутом может оказаться болевым ударом: агент, по которому попали кнутом, кидает **сила + выносливость УС 3**, провал означает, что удар оказался болевым, и агент на следующий раунд выбывает из боя.



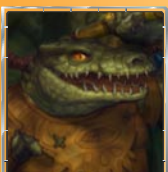
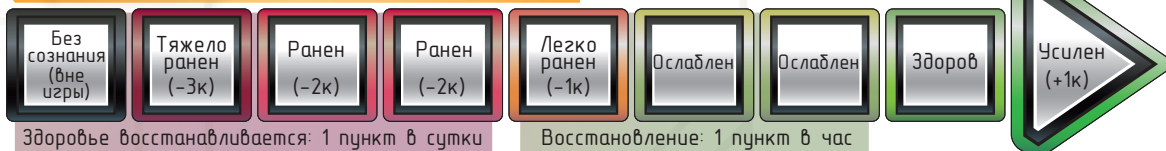
Толсторож

Атака: 3 повреждения.



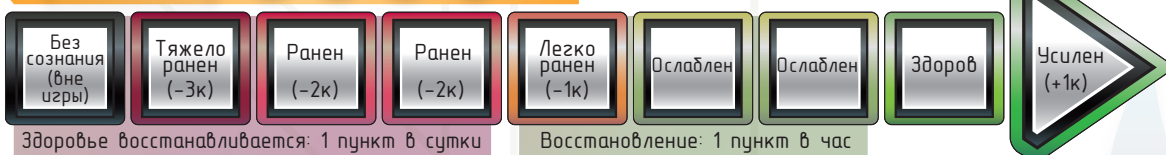
Кривоног

Атака: 2 повреждения.



Крутохлыст

Атака: 2 повреждения + болевой удар.



Крокус, маг



Умения

Атлетика = 3, Выносливость = 3
 Рукопашный бой = 3, Анализ = 3
 Выживание = 4, Убеждение = 4
 Понимание людей = 2
 Магия материи = 3
 Сопротивление = 2

Жезл магии (3): дает Крокусу 1 дополнительное заклинание в сутки.

Способности (как у всех кроков): кожа дает защиту 1, +2КК от оглушения, парализации и т.п., хвостовая подсечка.



• Кодовое название Метро-2

• Дата

Агент

Звание



1. Задание

Код задания: поиск человека, сложность 30.**Известно:** В центральном районе города стали исчезать люди; 4 часа назад пропал Игорек «Профэссор» (глава научного отдела О.С.А.). Все исчезновения происходили близко к метро.**Место поиска:** городской коллектор (место исчезновения Игорька), близлежащие линии метро. Вся площадь поиска разбита на сектора, которые в свою очередь распределены по группам. Ваш сектор: Д-46, пути от станции метро «Дворцовая» до станции «Зоопарк мира».**Задачи:** найти Игорька.

2. Гипотезы и план действий

3. Фигуранты дела

4. Установленные факты

5. Предметы и места

6. Заметки

Оценка действий группы

Выставляется инструктором
по итогам выполнения заданияблестяще
достойно

слабо

на грани

провал

ПЕРЕКРЕСТОК
МИРОВ

Николай Рукавицын 2

Работник СБ метро-2. Будет помогать агентам, считая пришельцев из другого мира мутантами или неизвестными науке видами.



Бег = 3
Рукопашный бой = 3
Езда = 2
Стрельба (огн.) = 3

Уклонение = 2
Выживание = 1
Техника = 2
Связи в органах = 3

Совесть: +2 КК Жадность: - Трусливость: -1 КК
Честолюбие: +1 КК Любопытство: - Авторитет: +2 КК

Вещи: табельный пистолет, каждый выстрел наносит 3 повреждения, 8 зарядов.

ПЕРЕКРЕСТОК МИРОВ

Николай Рукавицын



илл. Игорь Кременский
Перекресток Миров™ 2009

Профессор Эрнест Кульбитов 2

Группа спелеологов под руководством Профессора Кульбитова, которые ищут в Московской подземке Библиотеку Ивана Грозного.



Медицина = 2
Техника = 3
Анализ = 3

Знание истории = 3
Знание археологии = 3
Убеждение = 2
Связи в научных кругах = 3

Совесть: +1 КК Жадность: - Трусливость: +2 КК
Честолюбие: +2 КК Любопытство: +3 КК Авторитет: -2 КК

ПЕРЕКРЕСТОК МИРОВ

Профессор Эрнест Кульбитов

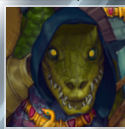


илл. Игорь Кременский
Перекресток Миров™ 2009

Кроки-гварды 3

Слуги Крокуса

Толстокожие и сильные, бывшие люди, превратились в кроков под действием чар. Усердно служат Крокусу.



Атака: 2 повреждения [у Бо-бо 3 повреждения].

Совесть: -3 КК Жадность: +3 КК Трусливость: -2 КК
Честолюбие: +1 КК Любопытство: -3 КК Авторитет: +2 КК

Атака: 1 в ход, мощный удар лапой на 2 повреждения (6 КК) или укус (5 КК) на 3 повреждения.

Шкура-броня: дает защиту 1. Т.е. все атаки по крокам наносят на 1 повреждение меньше (но минимум 1).

Устойчивость: сложно оглушить, свалить с ног, отравить, усыпить или парализовать. Против подобных эффектов у них +2КК (а у Бо-бо +3КК).

Хвост: вместо атаки могут делать подсечку хвостом: Сила + 2КК, жертва кидает Ловкость + Акробатику. Если крок выиграл, его жертва падает и теряет 1 пункт здоровья.

Медленность: кроки слишком тяжелы не могут быстро передвигаться. Т.е. от них легко убежать.

ПЕРЕКРЕСТОК МИРОВ

Кроки-гварды

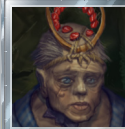


илл. Игорь Кременский
Перекресток Миров™ 2009

Пепси-колы 2

Дикари

Дикари, потомки староверов, ушедших под землю сотни лет назад. Живут в подземной пещере, воюют с племенем двуххвостых крыс.



Бег = 2
Бой с оружием = 2
Выносливость = 2

Выживание = 3
Охота = 2

Совесть: -2 КК Жадность: +3 КК Трусливость: -1 КК
Честолюбие: - Любопытство: -2 КК Авторитет: +2 КК

Таков типичный представитель племени. У женщин Сила =2, Ловкость =3, Разум =1, Общение =3. Подробнее о пепси-колах см. в миссии.

ПЕРЕКРЕСТОК МИРОВ

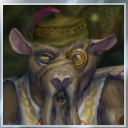
Пепси-колы



илл. Игорь Кременский
Перекресток Миров™ 2009

Нахараджа

Ученый с Эволюции



Ученый и исследователь, прибывший на Землю из мира Эволюция, пока неизвестного в О.С.А. Он исследует генезис цивилизаций гризунов по всей вселенной, и является опытным псиоником.

3 3 4 3 3

Совесть: +2 КК Жадность: -2 КК Трусливость: -
Честолюбие: - Любопытство: +3 КК Авторитет: +2 КК

Это технический персонаж, боевые и прочие действия с которым описаны в миссии. Поэтому умения и способности Нахараджи здесь не приводятся.

ПЕРЕКРЕСТОК
МИРОВ

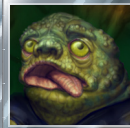
Нахараджа



илл. Игорь Кременский
Перекресток Миров™ 2009

Жаболуди

Слуги Крокуса



Жалкие и безвольные, эти бывшие люди под действием чар превратились в слабых и забытых существ. Теперь они выполняют черную работу и жалуются на свою судьбу.

2 2 1 3

Выносливость = 1
Строительство = 2
Знание геологии = 1

Совесть: +1 КК Жадность: +1 КК Трусливость: -4 КК
Честолюбие: - Любопытство: -2 КК Авторитет: +4 КК

О своем прошлом жаболуди (как и крокусы) помнят слабо и размыто. В отличие от кроков, довольных своим положением, жабусы хотят вернуть утерянную свободу – но очень боятся что-либо сделать ради этого.

ПЕРЕКРЕСТОК
МИРОВ

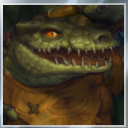
Жаболуди



илл. Игорь Кременский
Перекресток Миров™ 2009

Кроки

Слуги Крокуса



Толстокожие и сильные, бывшие люди, превратились в кроков под действием чар. Усердно служат Крокусу.

4 2 2 2

Совесть: -2 КК Жадность: +1 КК Трусливость: -1 КК
Честолюбие: - Любопытство: -2 КК Авторитет: +1 КК

Атака: 1 в ход, мощный удар лапой на 2 повреждения (6 КК) или укус (5 КК) на 3 повреждения.

Шкура-броня: дает защиту 1. Т.е. все атаки по крокам наносят на 1 повреждение меньше (но минимум 1).

Устойчивость: сложно оглушить, свалить с ног, отравить, усыпить или парализовать. Против подобных эффектов у них +2КК.

Хвост: вместо атаки могут делать подсечку хвостом: Сила + 2КК, жертва кидает Ловкость + Акробатику. Если крок выиграл, его жертва падает и теряет 1 пункт здоровья. При бое с упавшим, крок имеет +2КК на все физические действия. Если упавший пытается подняться, он тратит на это длительное действие.

Медленность: кроки слишком тяжелы не могут быстро передвигаться. Т.е. от них легко убежать.

ПЕРЕКРЕСТОК
МИРОВ

Кроки



илл. Игорь Кременский
Перекресток Миров™ 2009

Крокус (великий маг)

Бывший национальный герой, руководитель восстания, проспав летаргическим сном сотни лет и теперь пытается восстановить древний портал, чтобы вернуться в Стигию и продолжить давно законченную войну.

4 3 4 4 5

Атлетика = 3
Рукопашный бой = 3
Выносливость = 3
Выживание = 4
Анализ = 3

Убеждение = 4
Понимание людей = 2
Магия материи = 3
Сопротивляемость = 2

Совесть: -2 КК Жадность: +1 КК Трусливость: -3 КК
Честолюбие: +4 КК Любопытство: +2 КК Авторитет: +2 КК

Способности (как у всех кроков): шкура дает защиту 1, +2КК от оглушения, парализации и т.п., хвостовая подсечка.

Жезл магии (3): дает Крокусу 1 дополнительное заклинание в сутки.

Заклинания Крокуса: 9 заклинаний в сутки, израсходовав их, идет рукопашную.

ПЕРЕКРЕСТОК
МИРОВ

Крокус (великий маг)



илл. Игорь Кременский
Перекресток Миров™ 2009

Двухвостые крысы 1

Мутировавшие от утечек биохимических отходов, обычные крысы выросли до размера собак и обрели зачатки разума. Воюют с людьми, поэтому к пришельцам относятся недружелюбно и с опаской.

1 4 1

Бег = 3
Выносливость = 2
Выживание = 3

Яд: при успешном укусе, кроме 1 повреждения, крыса заражает ядом – медленно действующим, но весьма сильным: сила + выносливость УС 3, при провале яд снимает по 1 пункту здоровья в час. Ячейка медпака против яда вылечивает одного человека. Также противоядие есть у пепси-колов.

Крысы хилые, у них всего по 5 пунктов жизни!

ПЕРЕКРЕСТОК
МИРОВ

Двухвостые крысы

илл. Игорь Кременский
Перекресток Миров © 2009

